Vol.71

発売同時!『パラサイト・イヴ』完全捜査必携マニュアル

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年4月10日発行(隔週金曜日発行) 第4巻第9号通巻67号

電撃 プレイステーション PlayStation

1998 4/10

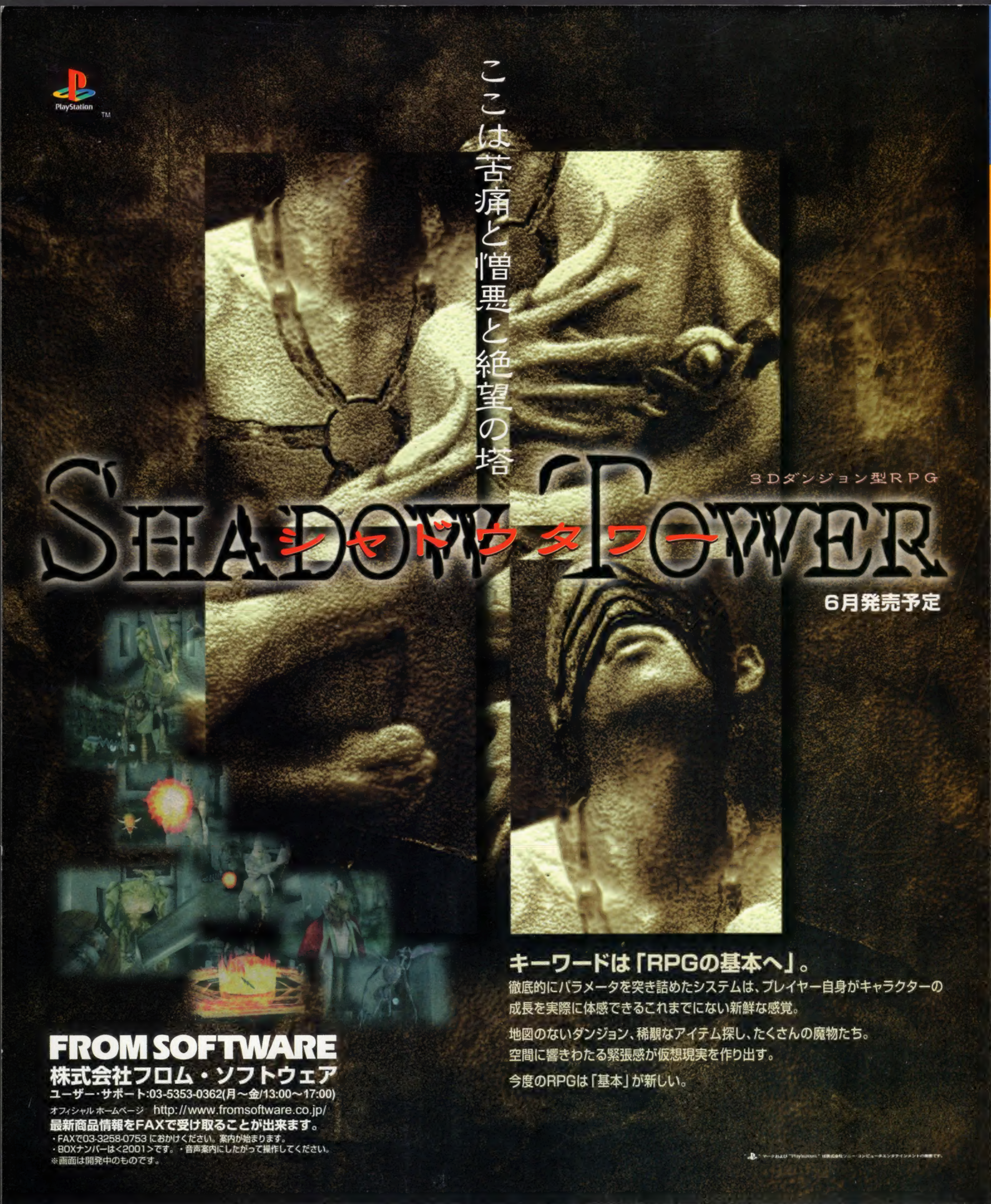
定価490YEN

徹底攻略
バイオハザード2
鉄拳3
ゼノギアス
ブシドーブレード弐
ファイナルファンタジーV
悠久幻想曲2nd Album
NOëL La neige/REBUS
新日本プロレスリング闘魂烈伝3
みつめてナイト
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング

新世代ロボット戦記ブレイブ・サーガ
銀河お嬢様伝説ユナ
BRAVE FENCER武蔵伝
ダブル キャスト

パラサイト・イヴ 完全捜査マニュアル

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です



電撃PlayStation Vol.71
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年4月10日発行(隔週金曜日発行)第4巻第9号通巻67号
発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
発売:主婦の友社
T1124572040499
©Media Works 1998 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-4／10

Vol.71

発売同時!『パラサイト・イヴ』完全捜査必携マニュアル

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年4月10日発行（隔週金曜日発行）第4巻第9号通巻67号

電撃 PlayStation プレイステーション

1998 4/10

定価490YEN

徹底攻略

バイオハザード2
鉄拳3
ゼノギアス
ブシドーブレード弐
ファイナルファンタジーV
悠久幻想曲2nd Album
NOëL La neige／REBUS
新日本プロレスリング闘魂烈伝3
みつめてナイト
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング

新世代ロボット戦記ブレイブ・サーガ
銀河お嬢様伝説ユナ
BRAVE FENCER武蔵伝
ダブルキャスト

パラサイト・イヴ 完全捜査マニュアル

電撃PlayStation Vol.71 徹底攻略／パラサイト・イヴ バイオハザード2 鉄拳3ほか

発行：メディアワークス

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

PlayStation®

ステハニー★林からのお★知★ら★せ

←つくし

イエイ！プレイステーション・クラブフェスティバル'98の開催が決定したのよ〜ん。今回もソフト体験最優先！会場には新作ゲームがさ〜くさくで、とにかくさわりまくれます。ウヒヒ。2月発送のプレプレに入ってる入場券があれば会員じゃなくても入場できるから、友達や兄弟を誘うのもオッケー。会員限定のプレゼントもあり！全国4都市で開催。もちろん入場無料！さあ皆様、体験、体験。

会場

4月11日(土)・12日(日)名古屋…名古屋市総合体育館レインボーホール
4月18日(土)・19日(日)大　阪…大阪城ホール
4月26日(日)　福　岡…マリンメッセ福岡アリーナ
4月29日(水・祝)　札　幌…アクセスサッポロ

開催時間

10時〜16時（各会場共通）※会場内の混雑状況により入場制限を行う場合がありますので、あらかじめご了承ください。
詳しくはプレイステーション・クラブ事務局まで。
TEL03-3266-7830（月〜金 10時〜17時30分、土日祝休業）

―『FF VII』のスタッフは開発後おちおち休む間もなかったそうですよ。お疲れさまでした。…まだ言いたいことあります？
林「ある。この広告の女性教師オーディションに書類選考で落とされた。業界では味のあるマスクって評判なのになぜ？」
―味のあるマスクは業界の挨拶です、林さん。…他には？
林「じゃあ読者の皆さんが私の顔を見たい見たいって言うのは？」
―それは怖い物見たさです、林さん。
林「覚えとけよ」

ちなみに『鉄拳3』はもはや説明の必要もない本格対戦格闘ゲームシリーズの第3弾。圧倒的にシャープな動きとキャラの個性が光るぞ。しかも今回はプレイステーション版だけのオリジナルキャラと新モード「鉄拳フォースモード」を搭載。CGムービーもかなり凄い。もはや一家に一枚のソフトだ。買えよな。

今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。

戦いは激しく！胸の揺れも激しく！

DEAD OR ALIVE
3D対戦格闘
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)テクモ

目、耳、手。全てから恐怖は伝わる。

クロックタワーゴーストヘッド
デュアルホラーアドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ヒューマン

このキャラ。この動き。もはや文句なし！

鉄拳3
3D対戦格闘アクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ナムコ

現実と幻想が壮大なRPGを生んだ。

REBUS
タクティカルRPG
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)アトラス

なんとレスラー39名！技数500以上！

新日本プロレスリング 闘魂烈伝3
スポーツ
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)トミー

さあ、歴史に残るゲームを目撃するのだ。

パラサイト・イヴ
シネマティックRPG
標準価格6,800円（税抜）
3月29日発売
(株)スクウェア

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00〜17:30、土・日・祝日は休業）
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！ → GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

この春、(株)ナムコから発売のプレイステーションソフトといえば？

①宅検3

②石鹼3

③来々軒3

プレイ！PlayStation® '98

『覚えとけよな。鉄拳3！鉄拳3！鉄拳3！』

第11回

林「まず言っておかなければならないことは、黒板の答えがどれも違うということです。広報として恥ずかしい。ナムコさん本当にすいません。この春ナムコから発売されるソフトは、もちろん『部長！もう一軒行きましょうよ、もう一軒…3』です」

—違います。『鉄拳3』です。

林「そうとも言うわね」

—そうとしか言いません。…では本当の答えが分かったところで。

林「分かったところで」

—早速『鉄拳3』についてお願いします。

林「とにかく『鉄拳3』はもの凄いソフトです。あまりに内容が盛りだくさんで伝え切れないほどです。しかし私も広報担当。ソフト解説ではプロというわけで今回はダイジェスト版でその凄さを説明しましょう！『鉄拳3ってスゲー』…分かった？」

—分かるかい。ちゃんと説明してください。

林「へい。『鉄拳3』は大人気だったアーケード版の完全移植。クオリティは息をのむほど凄いわよ。しかも今回はプレイステーション版にしかないオリジナルモードやオリジナルキャラを搭載！。その内容は…なんと！」

—なんと！

林「以下次号！」

—終わるな！こんなんじゃ広報失格って佐伯さんに怒られますよ。

林「あら？最近、佐伯っちーにはホメられてるわよ。太ももの太さが人間離れしてるって。それほどでもないんだけど…」

—そうですか。それで『鉄拳3』の内容のことでは何か？

林「ハイハイハイ、内容？それ先に言ってくれなきゃ。まず『鉄拳3』は動きが鋭いね。キックもパンチもビシビシ決まる。快感です。でもいくらパンチがビシッと決まるからと言っても、今回からあの人気キャラ『平八』がパンチパーマでビシッと決めてるなんてことはないぞ！」

—そうですか。ではそろそろ本当のことを？

林「『鉄拳3』担当になったナムコ広報の田中さんがベンジャンミンという名前なのは本当のことです」

—…ありがとうございました。それでは『鉄拳3』はあきらめて、同じく格闘ものの『DEAD OR ALIVE』についてお願いします。

林「ついにプレイステーションへ登場！って感じの超美麗格闘ゲームね。なにしろ女性キャラの胸が地球外生物みたいに揺れ動くんだけど、あれは私の胸を参考にしたとかしないとか、やっぱりしようと思ったけどできなかったとかって話だわ」

—結局どっちですか？…まあ私はあの凄い胸よりもチラっとめくれるスカートの方が気になりますけどね。ま、それはともかく。

林「ともかく」

—何か他に言っておきたいことあります？

林「じゃあ噂の大作『パラサイト・イヴ』について。このソフトの凄いところは、やっぱりスクウェアの某宣伝担当がアメリカのオフィスでおしり出したらセクハラだって訴えられそうになったこと！じゃなくて『FFⅦ』のスタッフとハリウッドの大作映画を手がけたスタッフが共同で創り上げたこと。壮大な世界観と圧巻のストーリー展開。特に、異常に美しいCGはマジで見なきゃソン」

PlayStation®

新発売

標準価格 18,000円(税抜)

SONY

COMPUTER ENTERTAINMENT™

©TECMO,LTD.1996, 1998 ©HUMAN1998 ©(株)ナムコ ©1998 ATLUS /イラストレーション天野喜孝 ©NJPW ©1998 TOMY ©YUKE'S ©1998 スクウェア／原作：瀬名秀明「パラサイト・イヴ」（角川ホラー文庫刊）／キャラクターデザイン：野村哲也
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

©1998 広井王子／文化放送／アミューズ
©1998 ASCII Corp.／Japan Vistec

ASCII SOFT

CAST

広井王子
千葉 繁
横山智佐
豊口めぐみ

速水奨
水谷優子
久川綾
あかほりさとる
伊集院光
宮村優子
三石琴乃
子安武人

古川登志夫
古本新之輔
納谷悟朗
野沢那智
菊池志穂
？？？
八奈見乗児
立木文彦
折笠愛
玄田哲章
山口勝平
松尾銀三
田中真弓

池澤春菜
塩沢兼人
？？？
？？？
上田祐司

置鮎龍太郎
若本規夫
茶風林
関智一

内海賢二
岩田光央
？？？

その風は、いくつもの

火星

天才クリエイター広井王子の
ラジオから生まれたライブ感覚

PlayStation
の時代を見守ってきた
物語
原作・脚本 = 広井王子
キャラクターデザイン：水玉螢之丞
プレイステーション第1弾。
バラエティRPG近日登場!!
"♪"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII
株式会社アスキー

SQUARESOFT
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
株式会社スクウェア　〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV™

このソフトは右記コンビニエンスストアにてお求めいただけます。
右記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

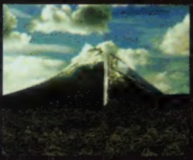
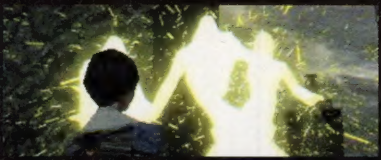
ご購入の方に「FFV特製卓上カレンダー」プレゼント
新たに追加されたCGムービーシーンが、4月からの年度カレンダー（6枚組）になりました。ご購入時に商品とあわせてお渡しします。
※なくなり次第終了とさせていただきます。また一部店舗では扱っていない場合もあります。

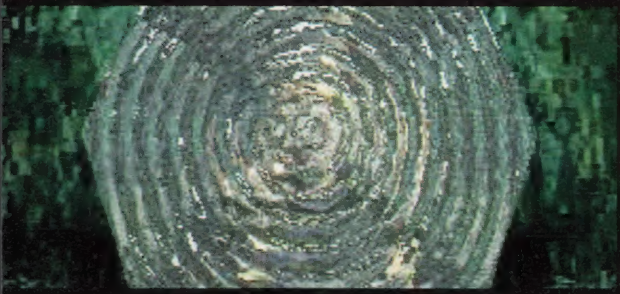
PlayStation
©1992,1998 スクウェア

FFⅦとFFTの原点です。

ファイナルファンタジーⅦの、マテリア。
ファイナルファンタジー タクティクスの、アビリティ。
両者の元になったのが、92年発売《ファイナルファンタジーⅤ》の
アビリティシステムだ。原点。しかし古くない。
そこには、ふたつのタイトルに受け継がれた
エッセンスがギッシリつまっている。
ジョブ×アビリティ×キャラクター…ほとんど無限の組み合わせにハマリ込め。
ファイナルファンタジーⅤ、プレイステーションで完全復活！

プレイステーション完全移植版
好評発売中
メーカー希望小売価格：¥4,800(税抜)



DRAMA

フルボイスで語られる奥深いストーリー。

激しい戦い。謎。悲しい人間の業。葛藤。ロマンス。単なるアクションや、状況設定のみにとどまりがちなアドベンチャーではなく、双界儀は重厚なドラマを持っている。しかもそのすべてが実力派声優によって、情感ゆたかに語られていくのだ。TVでも映画でもない、新しい映像エンタテインメントの世界が開かれる!

スクウェアが考える、あたらしいアクション・アドベンチャーの形です。

声優：遠近孝一、京野ことみ、天野由梨、大谷育江、大塚明夫、子安武人、山寺宏一、羽佐間道夫、堀内賢雄、安達忍、笠原弘子、井上瑶、田中真弓、石森達幸、竹内順子、高橋広司

音響監督：三ツ矢雄二　キャラクターデザイン：皇 名月

STAFF

ACTION
プレイヤーを引き込む迫真のアクション
襲いかかる「寄り神」。一閃する剣。迫力の咒方術。360度自由に動けるフィールドを舞台に、リアルタイムで展開されるアクション・バトル。そこにはコマンド型RPGでは得られない緊張感と爽快感がある。操作自体は難しくない。必要なのは集中力。知らず知らずのうちに、キミは双界儀の世界にのめり込んでいくはずだ。
大異変「ガランの日」によって、ズタズタに引き裂かれた日本。突如大量発生した「寄り神」の恐怖。現世の裏にある常世とは? 独特の世界観の下で、超RPG級の壮大なストーリーと、手に汗にぎるバトルをたのしもう。ドラマ、アクションどちらをとっても一級品。双界儀は、スクウェアが考えるアクション・アドベンチャーの新しいカタチだ。
ソウカイギ
双界儀™
CD-ROM三枚組/メーカー希望小売価格￥6,800(税別)
1月発売予定
SQUARESOFT
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売いたします。
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

ドラゴンクエスト 4コママンガ劇場 番外編⑳ 4コマクラブ傑作集

A5判／定価520円(税込み)

4コマ シリーズ 全巻 好評発売中！

ヨッシーストーリー 4コママンガ劇場

A5判／定価600円(税込み) ©1997 Nintendo

ドラゴンクエスト 1Pコミック劇場⑩

A5判／定価600円(税込み)

風のクロノア 4コママンガ劇場

A5判／定価600円(税込み) ©1997 NAMCO LTD.

グランディア 4コママンガ劇場

A5判／定価600円(税込み) ©1997 GAME ARTS／ESP

エニックスの新刊情報!!

Gファンタジーコミックス

A5判／定価各800円(税込み)

好評発売中！

超獣伝説ゲシュタルト⑤●高河ゆん

女神異聞録ペルソナ③●上田信舟

最遊記②●峰倉かずや

ドラゴンクエストプリンセスアリーナ①

●脚本:小松崎康弘　作画:八坂麻美子

ファイアーエムブレム 風の魔道士●上田信舟

スーパーコミック劇場

「女神異聞録ペルソナ 第2集」 ©ATLUS ©G 任天堂

エニックスの公式ガイドブック

好評発売中！

キミとスライムの冒険を
完全バックアップ!!

登場する全スライムをイラストつきで大紹介。
変身のためのポイントやオススメ冒険ルート
もわかっちゃう、究極の一冊!!

好評発売中！

ドラゴンクエスト
あるくんです

ドラゴンクエストあるくんです 公式ガイドブック

DRAGON QUEST

A6判／定価450円(税込み)

アーク ザ ラッド大百科
Vol.1 ～ヒーロー・アイテム編～
Vol.2 ～モンスター編～
B6判／定価各1,200円(税込み)

アーク ザ ラッドカードゲーム
A6箱入／定価1,300円(税込み)

ビーストウォーズ大百科
A6判／定価980円(税込み)

ポケットブリーダー オグリキャップII世を育てる本
A6変型判／定価980円(税込み)

大人気コミックが小説に！CDに！

まもって守護月天！シリーズ

少年ガンガンコミックCDコレクション⑯
まもって守護月天！Vol.2
A5タテ型／定価2,600円(税込み)

エニックスCD-ROMコレクション
まもって守護月天！ 完全攻略CD-ROM
A5タテ型／定価7,140円(税込み)

少年ガンガンピクチャーポストカード
まもって守護月天！
B6判／定価800円(税込み)

コミックノベル 3/31発売！
小説 まもって守護月天！II
新書判／定価900円(税込み)

まもって守護月天！

夜麻みゆき シリーズ

好評発売中！

愛蔵版 **幻想大陸**
四六判／定価1,300円(税込み)

愛蔵版 **レヴァリアース①、②**
四六判／定価各1,300円(税込み)

少年ガンガン コミックCDコレクション⑮
刻の大地
A5タテ型／定価2,600円(税込み)

小説 刻の大地
新書判／定価900円(税込み)

発売中

『ハーメルンのバイオリン弾き』パーフェクトガイドブック 新書判／定価900円(税込み)

コミックノベル小説 突撃！パッパラ隊 新書判／定価900円(税込み)

©1995, 1996, 1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©AVANTI／TAKARA CO.,LTD.
©1996, 1997, 1998 Transfonners Production Inc.／Takara co.,Ltd.／テレビ東京

株式会社エニックス出版局 〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8■少年ガンガン編集部 03(5352)6430■書籍編集部 03(5352)6431■Gファンタジー編集部03(5352)6432■4コマ編集部03(5352)6433
●お求めは、お近くの本屋さんで。

PlayStation
ファン待望の不朽の名作、TV版ボトムズストーリーが
プレイステーションで蘇る!
君は多彩なモーションをマスターして
「レッドショルダー」になれるか!
装甲騎兵
ボトムズ
-ウド・クメン編-
4月2日発売　価格:5,800円(税別)
アナログコントローラ (SCPH-1200)
DUAL SHOCK 対応
RANKING
「装甲騎兵ボトムズ -ウド・クメン編-」発売記念
初回限定版 PerfectSoldierBOX2発売 ¥9,800(税別)
「装甲騎兵ボトムズ -ウド・クメン編-」にて限定デュアルモデル「レッドショルダーカスタム キリコバージョン/キリコフィギュア」付で発売決定!!
Wチャンス
1 店頭予約キャンペーン
通常版あるいは限定版を店頭にて予約された方には、バトリングカード対応、大河原邦夫氏描き下ろし「先行予約レアカード」をもれなくプレゼント!!
2 初回プレスキャンペーン
限定版及び通常版の初回プレスに限りバトリングカード対応オリジナル「キリコ"アイキャッチバージョン"カード」が付いてくる!!
ダイノバイザーでさらに大迫力!
HMD DYNOVISOR
¥38,800 好評発売中!
©メディアロボティックス
©TAKARA CO.,LTD.1997
—あそびは文化
タカラ
©SUNRISE ©TAKARA CO.,LTD.1998 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
TAKARA

電撃PlayStation プレイステーション
Vol.71 Apr.10,1998

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

あ アナザーメモリーズ ……24
アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～ ……26
イメージファイト＆Xマルチプライ/アーケードギアーズ ……138
…いる! ……139
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ 138
UNO ……140
ECHO NIGHT ……203
か 柿木将棋Ⅱ ……138
ガンダム・ザ・バトルマスター2 ……152
GUNばれ! ゲーム天国 ……138
Kitty The Kool!(仮) ……209
銀河お嬢様伝説ユナ～FINAL EDITION～ ……18
金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～ 139
クロックタワーゴーストヘッド ……155
コジラ:トレーディングバトル ……209
個人教授 ……190
COLONY WARS ……203
さ ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ……208
ザ・コンビニスペシャル～3つの世界を独占せよ～ ……137
The HIVE WARS ……137
サムライスピリッツ剣客指南パック ……139
G-T-A グランドセフトオート ……209
JGTC～オールジャパン グランドツーリングカー チャンピオンシップ～208
実機パチスロ徹底攻略 山佐コレクション ……139
修羅の門 ……140
私立ジャスティス学園 ……207
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド 200
新世代ロボット戦記ブレイブ・サーガ ……14
新日本プロレスリング闘魂烈伝3 ……120
精霊召喚～プリンセス オブ ダークネス～ ……201
ゼノギアス ……88
卒業Ⅲ～Wedding Bell～ ……138
ソルディバイド ……205
た タイガーシャーク ……140
ダイナマイトボクシング ……205
ダブルキャスト ……186
探偵神宮寺三郎 夢の終わりに ……202
チョコボの不思議なダンジョン ……147
ツインビーRPG ……137, 194
鉄拳3 ……78, 136
DEAD OR ALIVE ……154
電波少年的ゲーム ……140
東京23区制服WARS ……139
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2彩のラブソング ……128
トランスフォーマー ビーストウォーズ ……140
な 大阪湾岸バトル ……140
ナムコアンソロジー2 ……206
NOëL～La neige～ ……112
は バイオハザード2 ……60
牌神2 ……137
パラサイト・イヴ ……34, 137
ヒロインドリーム2 ……198
ファイナルファンタジーV ……102, 138
ファイヤーパニック～マックのレスキュー大作戦～(仮) ……207
ブシドーブレード弐 ……96
ブリガンダイン ……192
プリズムコート ……148
プリズムランドストーリー ……138
BRAVE FENCER武蔵伝 ……182
炎の料理人 クッキングファイター好 ……204
ま みさきアグレッシヴ! ……22
みつめてナイト ……124, 138
メタルギア ソリッド ……196
や 悠久幻想曲2nd Album ……108, 139
吉村将棋 ……139
ら REBUS ……116, 139
ロボトロンX ……140
わ わくわくボウリング ……140
湾岸トライアル ……137

電撃特報

1 新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ ―― 14
2 銀河お嬢様伝説ユナ ~FINAL EDITION~ ―― 18
3 みさきアグレッシヴ! ―― 22
4 アナザーメモリーズ ―― 24
5 アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～ ―― 26

発売直前緊急企画

基本システムからストーリー中盤までを徹底攻略! 「完全捜査マニュアル」第1弾!!

パラサイト・イヴ ―― 34

春休み攻略スペシャル

『バイオ2』オモテ面完全攻略、『鉄拳3』メイン10キャラの空中コンボと技表を収録し、全11タイトルを70頁オーバーで大特集!

バイオハザード2 ―― 60
鉄拳3 ―― 78
ゼノギアス ―― 88
ブシドーブレード弐 ―― 96
ファイナルファンタジーV ―― 102
悠久幻想曲2nd Album ―― 108
NOëL~La neige~ ―― 112
REBUS ―― 116
新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 ―― 120
みつめてナイト ―― 124
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング ―― 128

電撃ソフトステーション 春の特大版 181

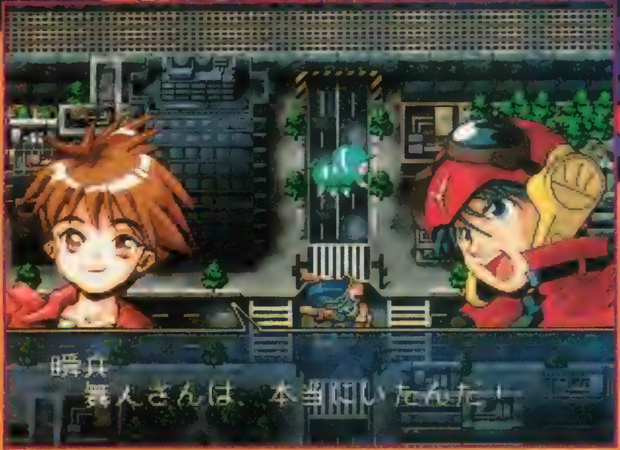
気になるタイトル続々登場、春の新作コレクション!

BRAVE FENCER 武蔵伝
ダブルキャスト
個人教授
ブリガンダイン
ツインビーRPG
メタルギア ソリッド
ヒロインドリーム2
その他

DPSソフトレビュー ―― 136
電撃PSコロシアム ―― 142
[読者イラスト] 4色奴隷 ―― 144
電撃プレイクエスチョン ―― 147
ウラワザデータベース ―― 158
[まんが]ブリガンダインはじめて物語 ―― 159
[連載読み物]電撃コラムス ―― 163
[読者ページ]PSの奴隷 ―― 167
読者アンケート ―― 178
読者プレゼント ―― 179
NEXT WAVE? ―― 210
[情報ページ]電撃NEWS STATION ―― 232
電撃ランキングステーション ―― 235
次号予告＋広告インデックス ―― 239
新作ソフトスケジュール ―― 240

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

新旧勇者たちによる夢の競演ついに実現！



タカラが贈る、今世紀最強の巨大プロジェクト、ついに始動。「勇者シリーズ」をはじめ、「ボトムズ」、「ガリアン」など人気ロボットアニメキャラ総出演のS・RPGが登場だ。

新世代ロボット戦記
ブレイブ・サーガ

新世代ロボット戦記
ブレイブ・サーガ

12月(予)	▶¥6,800 ▶タカラ
S・RPG	▶MC(ブロック数未定)

 ©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO., LTD. 1998 ※画面写真はすべて開発中のものです。

今、新たなる勇者伝説が幕を開ける！

タカラがプロデュースしてきた、数々のサンライズロボットアニメが一同に集結！　お馴染みのロボットたちが総出演するS・RPGとなって、プレイステーションに登場だ！　歴代「勇者シリーズ」に加え、「ボトムズ」や「ガリアン」など、懐かしのヒーローたちも参戦！　さらに、ゲームオリジナルの新勇者も登場して、まったく新しい勇者たちの伝説が繰り広げられる！

歴代勇者総出演のS・RPGが登場!!

●勇者シリーズとは？

「勇者シリーズ」とは、サンライズを代表する人気ロボットアニメシリーズで、最新作の「勇者王ガオガイガー」を含め現在まで8作が制作されている。比較的低い年齢層をターゲットとし、主人公の少年と勇者（ロボット）との交流を基本コンセプトとして描かれてきた。また、パトカーや新幹線など、身近な乗り物が変形・合体するのもこのシリーズの大きな特徴となっている。

さらに!! 懐かしのヒーローも参戦

- 太陽の牙 ダグラム
- 装甲騎兵 ボトムズ
- 機甲界 ガリアン

ストーリーの軸となるのは、ゲームオリジナルの新勇者!! その名も…勇者聖戦(ゆうしゃせいせん)

バーンガーン

聖勇者バーン

ブレイブチャージ
バーンガーン

ゲームのストーリーは、TVシリーズにはなかった新勇者を中心に展開する完全オリジナル。この新勇者は、設定、デザイン、ストーリーなど、すべてサンライズとの共同制作で作る完全新作なのだ。メカデザインにこれまでのシリーズすべてのデザインを担当してきた大河原邦男氏、キャラクターデザインに「サイバーフォーミュラSAGA」でお馴染みの九行宏和氏という強力布陣で、まだ誰も見たことのない勇者シリーズ最新作がゲームで開幕! もちろん、これまでのシリーズからも、TVストーリーを彷彿とさせるサブイベントを大量に用意。シリーズのファンにとっても大満足のデキとなるはずだぞ!

バーンガーンは、主人公との親密度でパワーアップしていく!

[illegible]

バーンガーン

バーンは、主人公瞬兵の勇気をチャージすることで、全長10メートルの「聖勇者バーン」に巨大化変形。さらに、「ブレイブチャージバーンガーン」の合図により、ガーンダッシャーと龍神合体。"バーンガーン"になる。

ガーンダッシャー

勇者聖戦バーンガーン STORY

宇宙の果てで、絶対悪グランダークの封印が解かれた。復活を察知した宇宙意識体アスタルは、その侵攻を阻止すべく聖勇者を各星系に派遣、全宇宙に警鐘を鳴らした。そして今、グランダークの侵攻は地球へと迫る。既に地上では、警鐘を受けてやってきたエクスカイザー、ファイバードが苦戦を強いられていた。アスタルに派遣された聖勇者バーンも地球の少年瞬兵の元に降臨するが、戦うには瞬兵の勇気をチャージしなくてはならない。しかし、瞬兵は恐れて何もできないのだった。バーンが諦めかけたその瞬間、瞬兵の体から光がほとばしった。同級生ナナコの悲鳴に反応したのだ。「ブレイブチャージ!!」という瞬兵の声が高らかに響き、地球に新たなる勇者、バーンガーンが誕生!! 新たなヒーローの伝説が始まったのだ。

登場人物

芹沢瞬兵

[illegible]が、初めは非常に気の弱い小学6年生

芹沢愛美

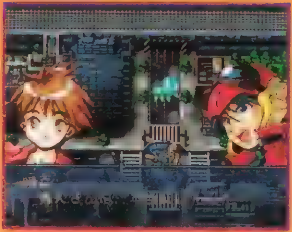
[illegible]

ゲームの5つのポイントをチェック!!

細部までこだわり抜いたゲームのシステムから、5つの大きなポイントを紹介!!

1 声優、効果音、デモアニメが「本物」

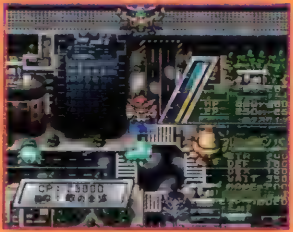
CVには、TVと同じ声優陣を起用。必殺技のかけ声のみならず、イベントでの会話も新録音で収録される予定なのだ。また、勇者シリーズに必須の合体変形デモもTVフィルムを使用して完全再現!!



▶TVと同じ声でキャラがしゃべるのだ!

2 デフォルメキャラによる迫力の戦闘!

戦闘シーンでは、デフォルメキャラたちが画面狭しと暴れ回る! さらに、キャラクターの持つ技によって、それぞれアクションも用意されている。迫力の必殺技が炸裂するので、キャラへの感情移入度も高まるぞ。



3 初心者でも安心のヘルプモード

シミュレーションゲームは苦手だという人のため、わかりやすいヘルプ機能を搭載。さらに、難しい戦い方をわかりやすく解説してくれるチュートリアル機能も充実しており、どんな人でも楽しめる親切設計。初心者でも安心してプレイできるのだ。

4 仲間の数だけ大きくなる「秘密基地」

主人公たちの戦いの拠点となる地球防衛軍秘密基地は、イベントやシナリオで仲間が増えるごとにどんどん拡大! プレイヤー自身で秘密基地を作りあげていくことが可能なのだ。基地の中で仲間と会話すれば、新しい情報を入手できることもあるぞ!!

5 コンビネーションで必殺技を連発!!

特定の条件を満たすと戦術マップで「コンビネーション」が出現。2体以上の勇者たちによる、必殺技の連続攻撃が可能になるのだ。強敵も一撃で粉砕することができるぞ。このとき、カメラワークによる演出も加わり、迫力も抜群!

登場原作 作品解説

勇者エクスカイザー

[illegible]

勇者警察ジェイデッカー

[illegible]

装甲騎兵ボトムズ

「機動戦士ガンダム」と並ぶリアルロボットアニメの代表作。未だに根強いファンを持つ作品。ロボットを徹底的に武器として扱い、人間の本質を問うたハードSFの傑作。緻密に描かれた世界観は今なお色あせておらず、のちに数々のサイドストーリーを生み出すこととなった。

太陽の勇者ファイバード

[illegible]

黄金勇者ゴルドラン

伝説の黄金郷レジェンドラの秘密を探るため、勇者の眠る8つのパワーストーンを求めて世界中を駆け回る! タクヤ、カズキ、ダイの仲良し3人トリオを主人公に据えたシリーズ第6弾。シリアスだった前作「ジェイデッカー」とはイメージを一変、明るく楽しい冒険物語となっている。

機甲界ガリアン

[illegible]

伝説の勇者ダ・ガーン

[illegible]

勇者指令ダグオン

[illegible]

勇者特急マイトガイン

[illegible]

太陽の牙ダグラム

植民星デロイアの独立戦争を描いた異色のロボットアニメ。未来の世界を舞台としているにもかかわらず、どこか西部劇的な雰囲気を漂わせていた。戦闘以外の戦闘だけでなく、政治の裏側における駆け引きが丹念に描かれ、全75話という長丁場をだれることなく乗り切った。

登場原作は他にもある!?

ゲームに登場する原作一覧を見て気になるのは、やはり勇者シリーズの最新作「勇者王ガオガイガー」の名が入ってないこと。しかし、ここで紹介した原作以外にも登場するキャラがいるということなので、期待できるかもしれないぞ。また、タカラ+サンライズとしては、他にも「魔動王グランゾート」の登場も考えられるが、放映元の日本テレビがゲームの制作に関わっていないのでこちらは可能性が薄いかも。なお、キャラだけでなく、システムや設定などにもまだまだ隠された秘密はありそうだ。詳しいことは、わかりしだい本誌で紹介していくぞ!

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

PSでもユナ旋風が、吹き荒れる!?

銀河お嬢様伝説ユナ

1992年の第1弾以来 7年の歳月が彼女を育てた…

●銀河お嬢様伝説ユナ　1992年10月23日発売
機種：PCエンジン　ジャンル：デジタルコミック　価格：¥6,800
●銀河お嬢様伝説ユナ2　1995年6月30日発売
機種：PCエンジン（スーパーCD・ROM²）　ジャンル：デジタルコミック　価格：¥7,800
●銀河お嬢様伝説ユナ～哀しみのセイレーン～　1995年9月～（OVAシリーズとして展開）
●銀河お嬢様伝説ユナFX～哀しみのセイレーン～　1996年3月8日発売
機種：PC-FX　ジャンル：アドベンチャー　価格：¥8,800
●銀河お嬢様伝説ユナ～深闇のフェアリィ～　1996年12月～（OVAシリーズとして展開）
●銀河お嬢様伝説ユナ3－LIGHTNING ANGEL－　1997年12月4日発売
機種：セガサターン　ジャンル：タクティカルアドベンチャー　価格：¥5,800
※このほかに、『銀河お嬢様伝説ユナRIMIX』（『ユナ』のリメイク・SS）などが発売中。関連商品もCD、キャラクターグッズなど多数。

銀河お嬢様伝説ユナ ～FINAL EDITION～

98年 AVG	▶価格未定　▶ハドソン
	▶MC（ブロック数未定）

©1998 HUDSON SOFT ©1992,1998 RED　イラスト／明貴美加

名前	神楽坂優奈（YUNA KAGURAZAKA）
愛称	ユナ・ユナりん
生年月日	2283.4.17
年齢	16歳
星座	牡羊座
血液型	AB型
身長(cm)	158
体重(kg)	45
スリーサイズ	78・56・82
趣味	TVを観る・電話・ぬいぐるみ集め
性格	おきらく・ごくらく
出身地	横浜
出身校	私立白丘台女子高等学校1年在籍
武器	マトリクスディバイダーPLUS
通常攻撃	ガンモード（遠距離）・ソードモード（近距離）
攻撃技	乱れ撃ち・ミラージュキャノン・ライトスラッシュ
初恋はいつ？	小学校三年生の時。担任の先生。
近況	何事にも無頓着で能天気。"お気楽極楽"を地でいく主人公。明るい性格で多少のことではくじけない。誰とでも友達になれるという、天性の才能がある。銀河お嬢様コンテストのグランプリとなってアイドルデビュー。そして"エル・ライン"に選ばれた光の救世主。
声優	横山智佐

女子高生にしてアイドル、そして銀河を救う光の救世主!!

神楽坂優奈

多くのファンの超熱烈な要望を受け、あの『銀河お嬢様伝説ユナ』がついにPSに登場だ！　お気楽極楽の能天気ヒロイン・ユナが銀河を舞台に大活躍！　もちろん彼女の心強い仲間たちも勢ぞろいだ。今回は魅力的なユナ・ワールドを大紹介しちゃうぞ！

~FINAL EDITION~

『銀河お嬢様伝説ユナ』はゲーム以外にも、アニメやラジオ番組にもなっている大人気美少女ゲーム。シリーズ最新作となる今回は、歴代の作品に登場したキャラや、アニメのキャラも登場し、まさに『FINAL EDITION』の名にふさわしい完成度とボリュームだ。お話やシステムは、SS版『ユナ3 -LIGHTNING ANGEL-』の移植だが、PS版ではオリジナルの要素を加え、さらに楽しめる内容になっているのだ！　『ユナ』初心者はもちろん、SS版をプレイした人も大満足だぞ。極楽天国ユナ・ワールドで、ユナとその仲間たちがキミを待っている!!

YUNA KAGURAZAKA

1 アドベンチャー
ストーリーの要となるアドベンチャー部分

ここでは通常のAVG形式で進行。分岐での選択によっては、加わる仲間や目的地が変わってくるのだ。カット数は300以上も！

光の妖精、エルナー登場！

街に浮かび上かる黒い影 とまどうユナたちの前に、光のマトリクスであるエルナーか現れて危機を伝える 彼女もユナの仲間だぞ！

変身すれば百人も恐くない！

変身して、機械化兵に襲われる街の人々を救い出したユナ。そんな彼女の前に、敵のボス・機械化皇帝が立ちふさがる。

憧れのポリリーナ様登場！

いざという時、頼りになるポリリーナ。今回もユナを助けて大活躍！

多くの仲間に励まされて、元気を取り戻すユナ。ユナの周りにはいつだって、頼もしくて優しい仲間（＝友達）がいっぱいなのだ。

2 バトル
ユナたちが華麗に活躍する戦闘パート

勝利条件の確認

各ミッションでは開始前に勝利条件が表示される。これを満たせばミッションクリアだ！ 勝利条件は選択肢の選び方によって変化することがある

まずは移動だ！

戦闘か開始されると、すばやいキャラから順に行動できる 最初は移動 各キャラの行動範囲から、行きたい場所を選ぼう 突出しすぎると危険だぞ！

ターゲットを選択

次に攻撃するターゲットを選ぶ 攻撃手段によって攻撃可能な範囲は異なるので注意、離れた敵に近距離攻撃は届かないのだ、状況に応じて使い分けろ！

強力な技で攻撃だ！

各キャラにはそれぞれレベルが上がることによって覚える「技」が存在する。使うと気力を消費するが、通常の攻撃よりも強力なのだ。使いどころに注意

必殺技で蹴散らせ！

舞の「爆光球」が敵に炸裂。それぞれの技は美しいグラフィックで表現される。各キャラのレベルを上げ、新しい技を覚えさせるのも楽しみの一つだ

3 ロングレンジマップ
移動もアイテムの購入もここで行うのだ！

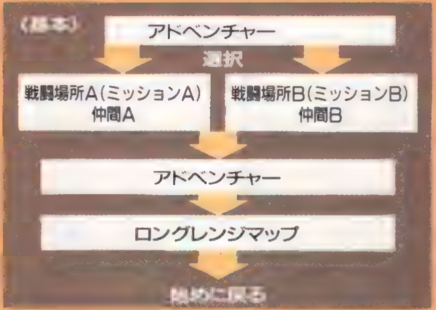
『ユナ』では、目的地への移動はロングレンジマップという地図上で行う。またそのほかに、ミッション中に使用するアイテムの売買や、セーブ・ロードなどもここでできるのだ。ちなみにアドベンチャー部分での選択次第では、目的地自体が変わることもあるぞ。アイテムの購入は、仲間のリューディアがいるマーニアス艦で行える。彼女は直接戦闘には参加しないけど、ユナの求めに応じ、地球だろうと、宇宙だろうと、どこにでも駆けつけてくれるぞ。準備を怠っていては、危険なミッションをクリアできないのだ！

▶地球上でのロングレンジマップ。2方向の選択肢がある場合は、好きな方を選択できる。矢印を動かして移動先を指定しよう。ステータスの確認も可。

▶宇宙でのロングレンジマップ。写真は仲間の"リューディア"からアイテムを購入しているところ。心強い仲間だけど、友情とお会計は別問題!?

TACTICAL ADVENTURE
タクティカルアドベンチャー

この『ユナ』は、コマンドの選択で進む"アドベンチャー"パートと、ミッションと呼ばれる戦闘を行う"シミュレーション"パートで構成されている。タクティカル・アドベンチャーと命名されたこのシステムでは、アドベンチャー部分の選択によってルートや戦闘場所が変化し、戦闘時のユニットやパラメータにも影響が出てくるのだ。ゲームは基本的に右のような流れの繰り返しで進行する。AVGとSLGの融合した、とてもユニークなシステムだぞ！

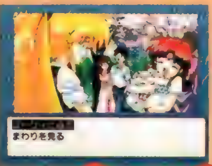


CHECK POINT
PS版オリジナル要素 セーブデータを使って 対戦プレイ!!

PS版ではクリアするために育ててきたキャラを、セーブデータに残しておくと、友人同士で対戦することができるぞ！ 特徴あるいくつかのマップを舞台に、互いに思い入れのあるキャラ同士での対戦が楽しめるのだ（もちろん同キャラ対戦も可能）。システムはシナリオモードでの戦闘方式と同じ、ユニット同士のバトルだぞ。

◀順番に自分のキャラをマップ上に配置。愛情込めて育てたキャラで勝利を目指せ！

後の状況が変化



アドベンチャーパートでは、選択肢の選び方によって、写真のようにストーリーが変化する。実はこの選択は、その後のミッションの内容や、ユニットの編成にも関わってくるのだ

STORY

女子高生にしてアイドル、そして銀河を救う「光の救世主」ユナは、いつものようにユーリィとウインドウショッピングを楽しんでいた。そんな時、突然暗雲とともに、自らを「機械化皇帝」と名乗る巨大なホログラムが出現。地球破壊宣言を発した彼女は、機械化兵士軍団を操って街を襲撃し始めたのだ！　仲間たちとともに機械化兵士軍団に敢然と立ち向かうユナ。しかし、地球破壊ミサイル〝天火〟のスイッチが押されてしまう。ユナは地球を救えるのか!?　機械化皇帝の正体とは？　地球と宇宙を舞台に、ユナ最大の戦いが始まる！

機械化皇帝

▼謎のベールに包まれた機械化皇帝。分かっているのは3サイズくらいだ(89・62・85)!!

HISTORY OF YUNA 『ユナ』シリーズの歴史

ユナ最大の特技は、誰とでもお友達になれること。今では頼もしい仲間のリアやエリカたちも、最初は〝暗黒のお嬢様13人衆〟〝エリカ7〟と呼ばれた敵役だったのだ。『ユナ』の歴史は、彼女がお友達を増やしてきた歴史といっても過言ではないぞ！

▶ユナはその明るい性格で、誰とでもお友達になってしまう。

実はこの人たちも…

◀勢ぞろいしたユナの仲間たち。かつてはユナと戦った強力なライバルたったのだ。今ではみんな仲良し♥

みさきアグレッシヴ!

独占スクープ!!

『くの一番』に続く翔泳社の学園SLG第2弾がいよいよ登場! 今度は格闘だ!!

主人公
杠 美咲
ゆずりは みさき

見ての通り普通(?)の女の子だが、杠流闘術師範の孫娘。祖父の陰謀で強者ぞろいの格闘少女たちが集う"白百合学園"に転入させられる。

好みの格闘美少女を育てる楽しみと、パーティバトルの面白さを盛り込んだ育成SLG『みさきアグレッシヴ!』の第1報を本誌独占で大公開!!

みさきアグレッシヴ!

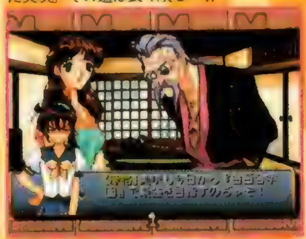
夏予定 育成SLG	▶¥5,800(予) ▶翔泳社
	▶MC(ブロック数未定)

©1998 Shoeisha Co.,Ltd.／

『みさき』の気になる 3つのポイントを大紹介!

物語の主人公である杠 美咲は、ひょんなことから格闘技を推奨する女学園〝白百合学園〟に転入した女子高生。彼女を育成して仲間を集め、ライバルと闘い学園最強の座を目指すのかゲームの目的だ。今回はゲームを構成する３つの要素を紹介するぞ。

POINT 1 UPBRINGING 育成



▼白百合学園の頂点を目指すことになった美咲。その道は長く険しい!?

最強目指して日々鍛錬!

いくら杠流闘術師範の孫娘とはいえ、強者ぞろいの学園内で最強になるには、今の美咲のレベルでは、それもちょっと無理。そこで、まずは美咲を徹底的に育成する必要がある。武術の鍛錬をさせて、攻撃力や防御力といった能力を磨くのだ。成長してレベルが上がると、美咲は必殺技を体得するぞ。さらに、鍛錬には美咲の〝魅力〟を高める効果もある。魅力が上がると、学園内にいる格闘美少女たちを仲間に誘う「スカウト」が成功しやすくなるのだ。

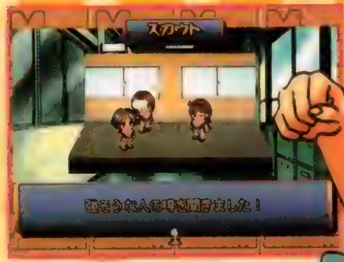
◀仲間になったキャラをチームに加えて、一緒に鍛錬するのだ。

POINT 2 SCOUT スカウト

▲とりあえず気になる女の子を見つけたら、即ゲットだぜ!!

頼れる仲間をゲットだぜ!

『みさき』では、スカウトで仲間にすることができるキャラが、なんと40人以上も登場するのだ！　ただし、スカウトが成功するには美咲のパラメータ（魅力など）が高いことがもちろん重要だが、バトルで勝利することが条件で仲間になってくれるキャラも多い。仲間にすることに成功したキャラは、いつでもバトルに参加するチームに加えられるぞ。



▲仲間を集めるスカウトの基本は情報収集。強者の噂を仕入れるのだ。

レッツゴーなのだ!!

POINT 3 BATTLE バトル

パーティバトルで勝負!

頼れる仲間を得て、十分に鍛錬を積んだら、いよいよライバルのキャラに挑戦！　戦闘はタクティカルバトル方式でおこなわれ、敵、味方ともにチームのメンバー全員を参加させられる。多彩な技の応酬が楽しめるのはもちろん、参加しているキャラの組み合わせによっては必殺のコンビネーションアタックも飛び出し、白熱のバトルが展開されるぞ!!

変身

バトルコスチュームに注目なのだ!!

格闘美少女たちは、戦闘に参加するとバトルコスチュームに着替える。中には凄い服も……。

▲最大４対４のパーティバトル！　戦力のバランスが重要だ。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 4

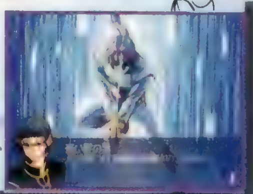
かわいい女の子がいっぱいの ファンタジックなAVGが登場

ファンタジックな世界を舞台にしたAVG『アナザーメモリーズ』。魔族ハンターの訓練校である魔道学院に入学して、2年間という限られた期間の中で、女の子たちと仲良くなるのだ！

アナザーメモリーズ

STORY ストーリー

森の中で魔族に襲われていたところを魔族ハンターに助けられた主人公ジェナスは、魔族ハンターになる決意をして、魔道学院に入学する。そこでジェナスは、7人の女の子たちと出会う……。



▶魔族ハンターとの出会いが、主人公の運命を変えた。

アナザーメモリーズ

6/18 AVG	▶¥5,800 ▶イースリースタッフ ▶MC(2ブロック)

今回は4人の女の子をピックアップして紹介

この「アナメモ」には、かわいくて魅力的な7人の女の子が登場する。今回はその中から4人を選んで紹介するぞ。2年間の学園生活をエンジョイしながら、お好みの女の子と仲良くなっちゃおう！

ゲームの流れ

このゲームは、ジェナスたちが魔道学院で過ごしている「平日」と、自由に行動できる「休日」の2つのパートで構成されている。この2つのパートを、交互に繰り返しながらゲームは進んでいくのだ。ここではその平日パートと休日パートの特徴を、それぞれ簡単に紹介するので、チェックしよう。

▶ゲーム中には、さまざまなイベントが発生する。

WEEKDAYS 平日

平日は自動的に日にちが経過して、何かイベントが発生するとAVGシーンへ突入する。また、試験などのイベントでは女の子とペアを組むこともあるので、仲良くなるチャンスなのだ。

繰り返し

◀幻想的で美しいイベントビジュアルは、必見の出来！

A HOLIDAY 休日

学院で過ごしている平日とは違い、休日にはお金を使って好きな能力を鍛えることができる（育成）。また、街にある教会や市場など、さまざまな場所に出かけることもでき、女の子たちと出会うとイベントが発生することも。

▶休日パートでは、朝、昼、夕と3回行動することができるのだ。

©1998 Starlight Marry／イースリースタッフ

電撃特報 DENGEKI SCOOP 5

アルバレアの乙女 ～麗しの聖騎士たち～

「メサイヤ」が贈る恋愛SLGがPSに登場!!

独占大公開!!

イベント満載！

グラフィックがグレードUP!

PC－FXで、多くの女性ユーザーの支持を得た恋愛SLGの決定版『アルバレアの乙女』が、すべてをパワーアップしてPSに登場！ 今回はその最新画面を独占公開すると共に、ゲームの魅力にも迫っていくぞ!!

アルバレアの乙女 ～麗しの聖騎士たち～	
夏予定	▶価格未定 ▶メサイヤ
恋愛SLG	▶MC(ブロック数未定)

気になるシステムは!?

ゲームは、主に育成パートと恋愛パートの2つに分類されていて、1週間単位で進行していくぞ。育成パートとなる平日では、聖乙女にふさわしい人物となるため学業などに専念。そして、恋愛パートとなる休日には、聖騎士たちとのデートや聖乙女候補生たちとの会話を楽しむことができるようになっている。ほかにも、右の画面写真を見てもわかる通りSLGのような戦闘イベントなどが随所に盛り込まれているのだ。

迫力の戦闘シーン！

▲本格SLGばりの迫力ある戦闘シーンに注目！
◀マップが表示され町中を自由に歩き回れるぞ。

 ©NCS 1998

物語を彩るキャラクターたちを紹介!!

ここでは、主人公のアシャンを始め、物語の中心となる6人の個性的なキャラを紹介していこう。アシャンは、聖乙女の候補生として学園生活を送り、彼らと出会っていくことになるぞ。しかしながら「どういう形で彼らと出会うのか？」といった具体的な内容は今のところ不明。新しい情報が入りしだいバシバシ紹介していくので、続報を期待して待っていてほしい。

▶幻想的な世界を舞台にさまざまなキャラクターたちが織りなすストーリーに乞うご期待！

STORY

剣と魔法の世界クラシュケス。その大陸の中央に位置するアルバレア国では、王に仕えながら聖騎士団を統括する"聖乙女"を選ぶ時期が近づいていた。そして、物語は聖乙女となることを目指す少女、アシャンティ・リィスが出会う人々とのふれ合いを描いていく。

▲聖乙女が選ばれるまでの1年間という期間には、さまざまな出会いが待っている。

王国の未来を担う若者たち

赤炎の聖騎士
レオン・デュランダール
何事にもはっきりした性格で聖騎士団のまとめ[illegible]存在。女性には慣れていないため、アシャンた[illegible]聖乙女候補生の[illegible]

蒼流の聖騎士
カイン・ゴートランド
[illegible]人以外には決して干渉しない[illegible]することがとても苦手という一[illegible]

深緑の聖騎士
マハト・アル・シェイバー
無口でおとなしい性格。豊富な知識を生かしてほかの騎士の相談相手になることが多いが、決して自分のことは語ろうとはしない。

燐光の聖騎士
ローテル・アルヌルーフ・リング・テムコ・ヴォルト
[illegible]

嵐雷の聖騎士
ジャン・アンリ・ダッソー
聖騎士団の団長。生来の明るさと人なつっこい性格が印象的で町の人々の絶大なる人気を集めている。見かけによらず寂しがり屋。

聖乙女候補
アシャンティ・リィス
[illegible]

PSオリジナルイラストなどが追加され、大幅にボリュームUP!

株式会社タイトー
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp
® 本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 “PlayStation”マークおよび“PlayStation”は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
ビギナーでも勝てます。
大ボスは
どこですか?
G-ダライアス
DARIUS
5,800円
THE BEST
プレイステーション・ザ・ベスト “レイストーム” あの興奮を2,800円でもう一度!!

個人教授の基礎知識 第2回

■ゲーム内容紹介篇■

作：いわみひであき
画：九十九（つくも）　八十八（やそはち）

個人教授

La Leçon Particulière

JAN 4515978-00026-7

私たちの夢、かなえてください。

家庭教師型育成&恋愛シミュレーション

4月9日発売予定

価格5,800円(税別)

©1998 MAINICHI COMMUNICATIONS, Inc./SCIO/Stingray

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

商品内容に関するお問い合わせ　TEL.03-3230-3758

営業・広報に関するお問い合わせ　TEL.03-3211-2568

〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル

MYCOM

毎日コミュニケーションズ

ARTDINK

FlipFlop Productions

海と大地の振り子が揺れる。

Neo ATLAS

新世界発見シミュレーションゲーム　絶賛発売中　標準価格5,800円（税抜）

●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

©ARTDINK. All Rights Reserved.

PlayStation

謎に閉ざされた未完の地図に、自分だけの真実を描き出せ。

時は15世紀。
ポルトガルの貿易商であるあなたは、ふとしたことから
「世界大地図帳（ワールドアトラス）」を完成させるという一大事業に着手する。
果てしなく続く広大な海。そして、まだ見ぬ未知の世界。
幾多の苦難を乗り越えて、あなたは世界の真の姿を見極めることができるのだろうか？

探険

未知の世界を探るのは、あなたが派遣する勇敢な提督達の仕事だ。帰還した彼らがもたらす報告により、世界の姿が徐々に明らかにされる。

発見

誰も知らない伝説の財宝や遠き過去より伝わる幻の遺跡。提督はその旅の果てに、あなたが初めて知る世界の事実を発見してくるはずだ。

謎

未知の世界は、さまざまな謎に満ちあふれている。それらをひとつひとつ解き明かしていくことで、世界はその真の姿を現してくることだろう。

貿易

貿易商であるあなたにとって、貿易は何よりも重要な仕事だ。探険によって知り得た世界各地の珍しい産物が、あなたに莫大な富をもたらす。

世界の謎を解き明かせ!! キャンペーン

Neo ATLASの世界に眠る「聖牛イヴラークの謎」と「詩人ケメロスの謎」。
これらの謎を解き明かした方の中から、抽選で豪華賞品をプレゼントいたします。

聖牛イヴラークの謎
メイプルリーフ金貨
（1/4オンス）
抽選で **20名様**

詩人ケメロスの謎
Neo ATLASオリジナル
懐中時計
抽選で **80名様**

さらに、商品同封のアンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で500名様に「オリジナルバンダナ」をプレゼント!!

※商品のデザイン、仕様については、若干変更される場合がございます。※応募方法など詳しくは、商品パッケージ内のキャンペーンのお知らせをご覧ください。

「Neo ATLAS公式ガイドブック」'98年3月中旬発売予定　「（仮）Neo ATLAS完全研究」'98年3月中旬発売予定　予価：本体各1,200円（税別）　発売元：株式会社ゼスト 出版事業部　TEL:03-5543-0616

〒261-8701千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010
URL http://www.artdink.co.jp
株式会社アートディンク

追跡開始

"Eveを追え!"
世界最先端のCG技術とドラマティックなストーリー、
そして、高い戦略性を誇る戦闘システム……
注目のRPG超大作『パラサイト・イヴ』も
いよいよ攻略開始のときが来た!
今回は基本的なシステム説明から、
ストーリー中盤までを一気に解説していく。
こいつで"完全捜査"を目指せ!!

発売直前 徹底攻略

パラサイト・イヴ 完全捜査マニュアル

基本システム ……………………35
フィールド移動や捜査の進め方をわかりやすく解説

戦闘講座 ……………………36
まずは押さえておきたい基本的な戦い方を徹底伝授!

キャラ紹介 ……………………40
個性豊かな主要キャラクター10人を、再度詳しく紹介!

ストーリー攻略 ……………………42
これでアイテムはオールゲット!　中盤までを一気に攻略

パラサイト・イヴ

3/29 シネマティックRPG	▶¥6,800(CD2枚組)　▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)、AC(DUALSHOCK対応)※振動対応なし

©1998 SQUARE／原作：瀬名秀明「パラサイト・イヴ」(角川ホラー文庫刊)／キャラクターデザイン　野村哲也

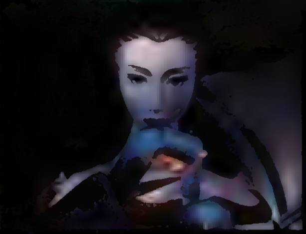
Aya と Eve

壮絶な戦いの幕がついに上がる!

1997年12月24日、ニューヨーク市マンハッタン。
世界的なコンサート劇場、カーネギー・ホールへとオペラ鑑賞に来ていた
ニューヨーク市警17分署所属の刑事Aya Breaは、
観劇のさなか、役者や観客たちが次々と発火するという奇怪な現象に遭遇する。
ステージには高らかに歌声を響かせ続ける主演女優が……。
観客たちの悲鳴のなか、ステージ上へと
駆け上がったAyaが銃を向けると、
彼女は自らを「Eve」と名乗った。
"因縁"とも"宿命"とも言える
戦いの幕は上がった。

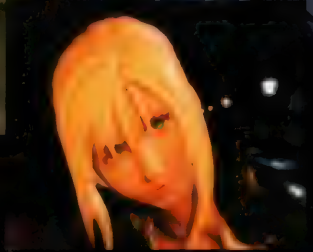
人体発火現象

ニューヨーク



ミトコンドリア
突然変異

覚醒



共鳴

Aya Brea　Daniel 'Bo' Dollis　Kunihiko Maeda　Eve　in

©1998スクウェア／原作：瀬名秀明「パラサイト・イヴ」角川ホラー文庫刊／キャラクターデザイン：野村哲也

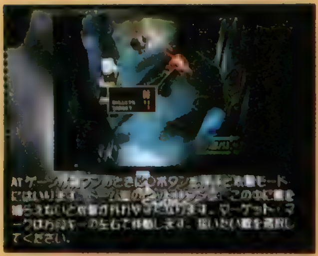
System

〈基本システム〉

攻略の第一歩は、ゲームの基本を理解すること。最初は基本システムをレクチャーだ！

まずはゲームの基本をしっかりつかもう！

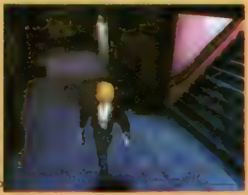
Eveに関する情報の収集や怪しいポイントの調査、17分署への状況報告など、ここでは捜査に欠かせない基本の要素を解説。何事においても基本は大事。ゲームをスムーズに進められるよう、バッチリ頭に入れておこう。



▶チュートリアルも一度はチェック。

1 フィールド移動

フィールドでのAyaの移動は✚キーでおこなう。視点によって多少、操作感覚が異なるぞ。



▲ⓧボタンを押しながら移動するとAyaが走る。フィールドをスピーディーに移動できて便利だ。

2 会話

話しかけたいキャラクターの近くに立って◎ボタンを押すと、そのキャラと会話できる。こまめな情報収集こそ、捜査を進展させる近道だ。

▲しっかり情報を集めていれば、捜査が難航することはない。

3 セーブ

このゲームでは、電話を使って17分署に状況報告をすることでセーブをおこなう。また、物語の節目（日付が変わるとき）にもセーブが可能。

▲点灯する赤いランプが電話の目印。いろんな場所にあるので活用しよう。

4 調査

アイテムボックスや、さまざまな仕掛けを作動させるスイッチなどを調べるときも◎ボタン。アイテムやスイッチなどは、非常に見つけにくいポイントに隠れていることもある。捜査の糸口が見つからないときは、怪しい場所を入念にチェックだ。

◀▲机の引き出しやクロゼットの中など、思わぬ場所から重要なアイテムが見つかることも少なくない。念入りな調査が肝心。

5 装備

メニュー画面を呼び出して武器、もしくは防具のアイコンをクリックすると装備の変更が可能。新しい武器・防具を入手したら、装備してみよう。

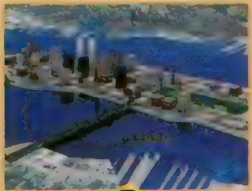
▲戦闘中でも装備は変更できる。敵の特徴に合わせて使い分けるのも手。

能力の差がひと目でわかる!!

装備画面では装備中の武器・防具と、他の装備品の強さを比較できる

6 スポット移動

ほかのスポットへの移動は、外に出ると表示されるマップ画面で行きたい場所を選んで実行する。捜査が進むにつれて、行ける場所は増えていく。



◀▶行きたいスポットを選ぶと、選んだ場所にズームアップする。そこで◎ボタンを押すと中に入るぞ。

▲パトカー車内の会話も物語の重要な伏線になっている。

ストーリーの節目には会話シーンが入る

捜査の進行上、重要なスポットに移動する場面では、パトカーの車内で会話シーンが発生する

7 ソフトリセット

L1＋L2＋R1＋R2＋ⓢ＋ⓢの同時押しで、タイトル画面に戻れる。ただしムービー中は不可。

▲セーブ直後からやり直したいときに便利。まめにセーブしておこう。

Battle（戦闘講座）

Ayaの各パラメータの意味や戦闘画面の見方など、ここではバトルの基本を徹底解析！必要な知識をバッチリ押さえておこう。

戦い抜くために必要なすべての要素を徹底チェック！

S T A T U S

ステータス

Ayaのパラメータの内容をまずはしっかり把握しよう

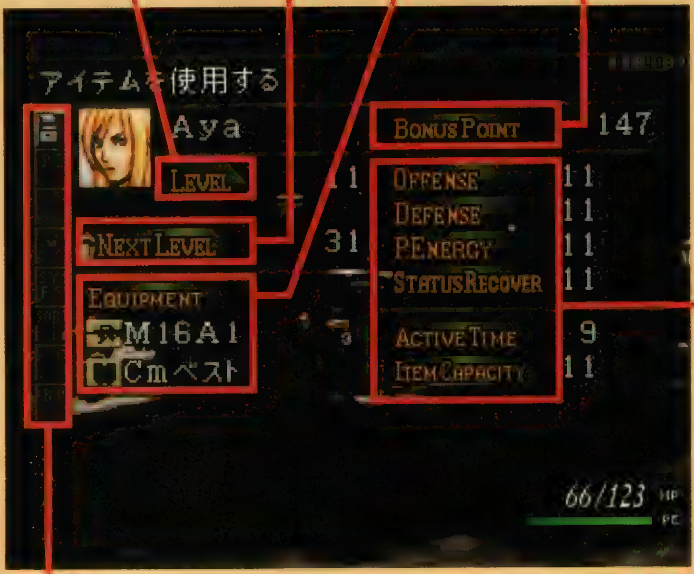
アクション性を取り入れたＡＴＢ（アクティブ・タイム・バトル）やＰＥ（パラサイト・エナジー）など、独創的な要素が盛り込まれている「Ｐ.Ｅ.」の戦闘システム。「ACTIVE TIME」と「P.ENERGY」は、それらの要素に反映されるパラメータだ。まずは、Ayaの各種パラメータが持つ意味をステータス画面を見ながら解説していこう。

LEVEL
現在のAyaのレベル。総合的な強さをしめすバロメーターになる。

NEXT LEVEL
次のレベルアップまでに必要な経験値。レベルが高くなると多くなる。

EQUIPMENT
Ayaが身につけている武器と防具を名前で確認することができる。

BONUS POINT
現在持っているＢＰ。貯めておくと、いいことが!?（→P.38）。



▲ステータス画面

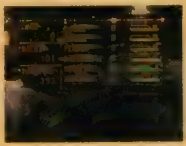
[各種アイコン]

メニュー画面のアイコンには、移動中のみ実行できるものと、移動中と戦闘中の両方で実行できるものがある。それぞれの用途と実行できるタイミングを覚えておこう。

アイテムアイコン	手持ちのアイテムを使うアイコン。武器の弾丸を補充することもできる。移動中、戦闘中の両方で実行可能。
PEアイコン（パラサイト・エナジー）	ＰＥを使うアイコン。回復系ＰＥは、移動中にも実行可能。移動中に使った場合もＰＥバーは下降する。
武器アイコン	武器の装備を変更するアイコン。移動中、戦闘中の両方で実行可能。戦闘中に実行した場合、１ターンを消費。
防具アイコン	防具の装備を変更するアイコン。移動中、戦闘中の両方で実行可能。戦闘中に実行した場合、１ターンを消費。
システムアイコン	サウンドの切り替えやウインドウの色の変更など、ゲームの環境設定ができるアイコン。移動中のみ実行可能。
ソートアイコン	アイテムの並び方を整理するアイコン。手持ちのアイテムが増えたときに使うと便利。移動中のみ実行可能。
チューンナップアイコン	チューンナップを実行するアイコン。ツール系のアイテムを持っていないとできない。移動中のみ実行可能。
ボーナス・ポイントアイコン	ＢＰの振り分けを実行するアイコン。100ポイント以上ＢＰを持っていないとできない。移動中のみ実行可能。

[各種ステータス]

Ayaに設定されている基本のパラメータは、下の６種類だ。


▶基本的に、レベルアップで数値は上昇。

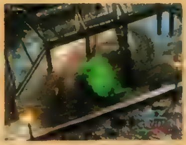
OFFENSE
Ayaの攻撃力。この数値と装備している武器の攻撃力を総合して、敵に与えるダメージが決まる。

DEFENSE
Ayaの防御力。数値が上がると、戦闘中に敵の攻撃で受けるダメージが少なくなる。

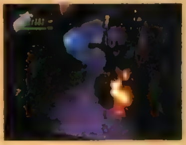
P.ENERGY
ＰＥを使用したときのＰＥバーの下降率と、ＰＥバーの回復速度に影響するパラメータ。

▶ＰＥバーの下降率を減らす効果が。

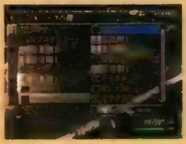
STATUS RECOVER
この数値が高いほど、毒や移動制限といったステータス異常からの立ち直りが早くなる。


▶ステータス異常が怖くなくなる。

ACTIVE TIME
この数値が高いほど、戦闘中にＡＴバーの溜まるスピードが早くなる。ＢＰを使ってアップ可能。


▶先手を取ってＮＭＣを一蹴することも！

ITEM CAPACITY
この数値が高いほど、より多くのアイテムを持てるようになる。これもＢＰを使ってアップ可能。


▶アイテムを多く持てれば安心。

B A T T L E

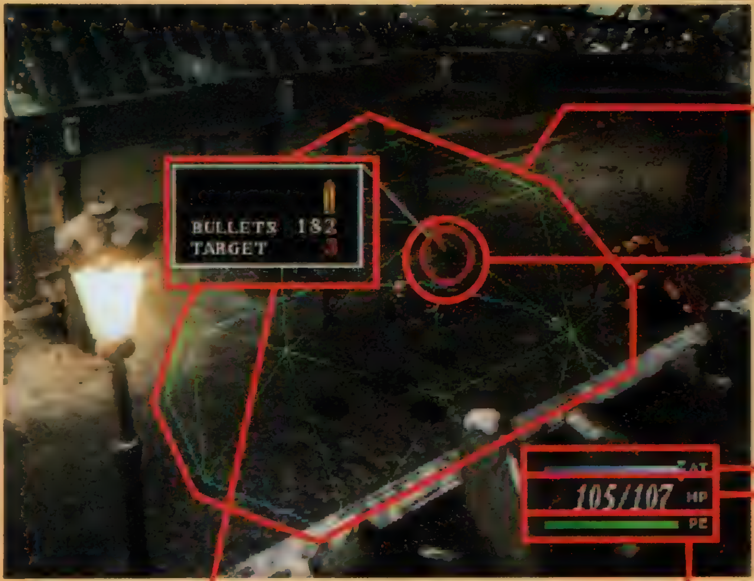
バトル

戦闘画面のさまざまな情報を常にチェックしながら戦おう

ATバーやPEバー、ヒット・レンジなど、状況に応じて画面に表示されるさまざまな情報をチェックしながら、その場の行動を選択するのが「P.E.」戦闘の基本。NMCとの戦いで遅れを取らないように、ここで戦闘画面の見方をしっかり頭に入れておこう。下の行動ポイントの項目も要チェックだ。

▶とくにATバーからは目を離さないように。

▼バトル画面



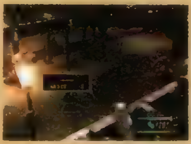
ヒット・レンジ

武器の攻撃範囲を示すレーダー。レーダーの外側にいるNMCに対しては、命中率と攻撃力が半減する。逆にレーダーの内側にNMCを引き込むほどクリティカル率が上昇。

▲レーダー内に引きつけろ！

ターゲット・カーソル

攻撃のターゲットに選んでいるNMCは、このカーソルでマークされる。ターゲットのNMCがレーダーの外にいる場合は、カーソルの色が暗くなる。


▲ターゲットの確認に便利。

ATバー
（アクティブ・タイム・バー）

このバーが右端まで溜まるとAyaがアクティブ状態になり、攻撃などの行動が可能になる。

HP
（ヒットポイント）

右が最大HP、左が残りのHPを示す。残りのHPが0になったらゲームオーバー。

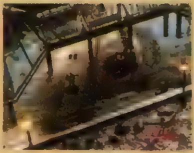
アタック・ウインドウ

◀NMCの番号を覚えておき、1体ずつ確実にしとめよう。

■（弾丸）連射度／弾丸の数だけ1ターンに攻撃できる。攻撃は1体のNMCに集中することも、複数に分散することも可能。
■BULLETS／Ayaが所持している弾丸の残り数。武器に装弾されている弾丸が切れると、この中から自動的にリロードされる。
■TARGET／ターゲット・カーソルがあっているNMCの番号が表示される。NMCには見分けがつくよう、番号がついている。

PEバー
（パラサイト・エナジー・バー）

PEを使用するとバーの赤い部分が増えていき、全体が赤くなるとAyaが少しの間、行動不能になる。戦闘中にPEを使わないでいると、緑の部分が少しずつ回復する。使うPEによりバーの減る量は異なる。


▶行動不能になると、NMCから一方的に攻撃される。大ピンチ！

戦闘中に可能な行動のポイントをチェック！

戦闘中はNMCに攻撃されたり、複数の敵に周りを取り囲まれたりと、Ayaを取り巻く状況がリアルタイムに変化していく。こちらもそれに応じて臨機応変に行動しないと、状況はどんどん悪化するぞ。戦闘中に実行できる1つ1つの行動が、どんな場面で有効なのかをまずは把握していこう。

▼的確な判断で戦闘を有利に運ぼう！

POINT① 「よけ方」がカンジン…

▲NMCを集めるのが理想

ATバーが溜まっているあいだは、NMCの攻撃をよけつつ攻撃に有利なポジションを確保するのが得策。ただ逃げ回っているようではダメだぞ。

POINT② サポート系PEの利点

▲PEで戦闘を有利に！

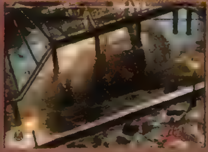
つい存在を忘れがちだが、サポート系のPEは戦闘を有利に運ぶ上でかなり有効。中盤以降は戦闘開始直後にバリアかヘイストを使うのが基本だ。

POINT③ アイテムは"命綱"！

▲アイテムでピンチ脱出！

アイテムの使用はPEが使えなくなった場面での最後の手段。ステータス異常を治療するアイテムは、治療ではなく予防に使うほうが効果的だ。

POINT④ 逃げるが勝ち！


▲たまに失敗する場合も…。

ATバーが溜まっているときに、メニュー画面で「エスケープ」のアイコンを選ぶと戦闘から離脱できる。戦闘を仕切り直したいときに使おう。

BONUS POINT

ボーナス・ポイント

自由度の高い成長システム「BP」を使え!

レベルアップ時に得られるボーナス・ポイント(以下、BP)の振り分け方で、Ayaの特徴は決まる。攻撃重視、素早さ重視などプランを立てて、好みのAyaに育てよう。

Aya自身の強化

BPを振り分けて上げることができるAyaのパラメータは、「ACTIVE TIME」と「ITEM CAPACITY」の2つ。前者には直接、戦闘を有利にする効果が、後者には捜査の能率をアップさせる効果があるぞ。両方をバランス良く上げるのが理想だが、好みの方を重点的に上げるのも1つの手だ。

◀アイテムを多く持てれば、捜査の能率は上がる。

▲戦闘で素早く行動したいなら、「ACTIVE TIME」のレベルを重点的に上げるといい。

装備品の強化

ここが付加値

「PLUS」の下にある数値が、各パラメータの付加値。装備品のパラメータを上げるアイテムを使うか、BPを振り分けると数値が増えるぞ。

装備品の場合は、すべてのパラメータにBPを振り分けられる。Aya自身の攻撃力や防御力には、BPを振り分けられない分、武器や防具を強化して間接的に戦闘の能力を上げていくことが可能なのだ。装備品を強化すると、「PLUS(付加値)」の部分にポイントがプラスされる。さらに、BPでアップさせた数値は、ツールを使って他の装備品に移すこともできる。

▲BPは1度振り分けると取り戻せないだけに、どのパラメータにつぎ込むかは慎重に決めたい。

攻撃をよけるとBPがアップ!

レベルアップ時に得られるBPは、レベルが上がるまでの全戦闘で、どれだけNMCの攻撃を回避したかで増減する。攻撃をかわしているほど、得られるBPの量は多くなるのだ。戦闘ではできるだけ、NMCの攻撃を回避しよう。

▲アクションでよけるだけでなく、「バリア」などのPEも活用すれば攻撃の回避率をかなり上げられる。

TUNE UP

チューンナップ

武器・防具の強化はクリアに不可欠

ストーリーが進むほど強力になっていくNMCに対抗していくには、チューンナップを駆使してこちらも装備品を強化していく必要があるぞ。

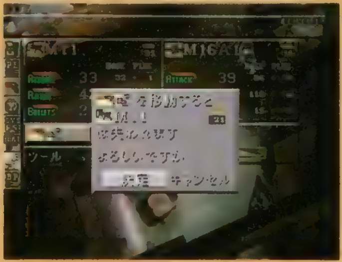
付加値の移動

装備品のパラメータが持つ「PLUS」の数値は、武器から武器というように、同じ系統の装備品に移すことができる。より強力な武器、防具に装備を変更する場合は、それまでにプレイヤーが成長させた分の数値も引き継がせることができる。

▲1度に全パラメータの「PLUS」の数値を移せる。装備品の全体的なパワーアップがはかれる。

追加効果の移動

装備品が搭載している追加効果も、やはり同じ系統の装備品に移せる。ただし、移される側の装備品にスロットの空きがないと、追加効果を付け足すことができないぞ。また、追加効果は1度のチューンナップで1つしか移せないのだ。



▲基本的に、「PLUS」の数値や追加効果を引き抜かれた装備品は、壊れてなくなってしまう。

チューンナップにはツールが必要

チューンナップを実行するには、改造用アイテムの「ツール」が必要だ。だが、ツールは入手できる数が少ないうえに、1度使用すると無くなってしまう。効率よくチューンを行う工夫が重要だぞ。

▲あればあるほど装備を強力にできる。たくさん集めたいもの。

武器管理部で武器を改造

武器管理部にいるトーレスとウェインの2人は、武器のスロットを増やす改造技術を持っている。トーレスは改造許可証、ウェインは改造許可証かトレカを渡すと、指定した武器を改造してくれるのだ。

▲多くの追加効果を搭載したい武器があれば、改造してもらおう。

DATA

データ

わからないものはリストでチェック!

装備品、アイテム、追加効果など、今回の攻略範囲内で登場するさまざまな要素のデータを公開！　データ関係でわからないことがあったら、このページを開こう!!

[武器]

●ハンドガンやライフルなど、武器には種類ごとにさまざまな長所、短所がある。どのタイプの武器をメインに使用し、強化していくかは、プレイヤー次第だ

名称	種類	ATTACK	RANGE	BULLETS	SLOTS	追加効果	入手場所
クラブ	クラブ	10(9+1)	10(10+0)	0(0+0)	1	−	初期装備
クラブ改2	クラブ	26(24+2)	10(10+0)	0(0+0)	1	盗み	ソーホー
M84F	ハンドガン	12(10+2)	51(51+0)	6(6+0)	1	連射度2	初期装備
M9	ハンドガン	17(17+0)	54(53+1)	9(8+1)	3	連射度3	セントラル・パーク①
M9改	ハンドガン	39(38+1)	55(54+1)	11(10+1)	2	連射度3	17分署(Eve襲撃後)
P220	ハンドガン	15(14+1)	55(55+0)	5(5+0)	1	連射度2	カーネギー・ホール①
M1911A1	ハンドガン	17(15+2)	60(60+0)	6(5+1)	2	連射度3	カーネギー・ホール②
M92F	ハンドガン	29(28+1)	51(50+1)	11(8+3)	3	連射度3	17分署(Eve襲撃後)
P8	ハンドガン	19(18+1)	56(54+2)	7(7+0)	1	−	セントラル・パーク①
G19	ハンドガン	32(30+2)	58(57+1)	10(8+2)	3	連射度3	ソーホー
M11	マシンガン	33(32+1)	42(42+0)	21(20+1)	2	連射度5、乱れ撃ち	ソーホー
MP5K	マシンガン	36(35+1)	43(43+0)	24(23+1)	1	連射度3	17分署(Eve襲撃後)
M16A1	ライフル	35(34+1)	112(110+2)	16(15+1)	1	連射度2	17分署
SG550	ライフル	40(40+0)	110(108+2)	21(20+1)	2	連射度2	17分署(Eve襲撃後)
M203	グレネードランチャー	27(25+2)	60(59+1)	5(5+0)	2	ヒート	セントラル・パーク①

[防具]

●防具にもその素材によって、さまざまな種類があるが、基本的な能力は、武器ほどは差がない。追加効果で特徴をつけることが重要になってきそうだ

名称	種類(素材※注)	DEFENSE	P.ENERGY	CRITICAL	SLOTS	追加効果	入手場所
ドレス	−	−	−	−	−	−	ゲーム開始時着用
Nベスト	ノーマル	10(9+1)	8(8+0)	13(13+0)	2	−	初期装備
Nプロテクター	ノーマル	12(11+1)	9(9+0)	18(16+2)	3	−	カーネギー・ホール①
Nジャケット	ノーマル	35(34+1)	29(28+1)	19(19+0)	3	−	17分署(Eve襲撃後)
Kvベスト	ケブラー	20(19+1)	12(11+1)	15(15+0)	2	−	カーネギー・ホール②
Spベスト	スペクトラ	22(20+2)	15(14+1)	19(18+1)	2	−	セントラル・パーク①
Svベスト	サバイバル	19(18+1)	16(14+2)	19(19+0)	3	アイテムスロット+1	セントラル・パーク②
Crベスト	セラミック	29(27+2)	24(24+0)	30(29+1)	2	−	ソーホー
Cmベスト	ケミカル	16(15+1)	16(16+0)	11(10+1)	2	オートヒール	17分署
Cmベスト改	ケミカル	31(30+1)	35(33+2)	23(21+2)	2	オートヒール	17分署(Eve襲撃後)

※武器、防具の表組内にある数値部分の（　）内は、（BASE［基礎値］+PLUS［付加値］）を表している。また、入手場所は、今回ストーリー攻略している各スポット名に対応している。

[アイテム]

●それぞれのアイテムの効果はしっかり把握しておこう

名称	効果
弾+6	ほとんどの銃器に使える。弾丸が6発増える
弾+15	ほとんどの銃器に使える。弾丸が15発増える
弾+30	ほとんどの銃器に使える。弾丸が30発増える
回復剤1	AyaのHPを45ポイント回復する。ゲーム序盤で役立つ
回復剤2	AyaのHPを90ポイント回復する。ゲーム序盤で役立つ
回復剤3	AyaのHPを180ポイント回復する。中盤まではこれがかなり使える
毒治療薬	ステータス異常の「毒」を予防、治療する。戦闘中のみ使用可能
移動制限治療薬	ステータス異常の「鈍化」、「硬直」を予防、治療する。戦闘中のみ使用可能
蘇生薬	持っていると、AyaのHPが0になったときに復活する
がらくた	用途不明の壊れたアイテム。ウェインのところへ持っていくと処分してくれる
トレカ	トレーディングカード。ウェインに渡すと武器を改造してくれる
ツール	チューンナップに必要なアイテム。使用後、引き抜いた方の装備品は壊れる
弾ボックス	ほとんどの銃器に使える。弾丸を収納する箱。999発までストック可能
攻撃力+1	武器のパラメータの「ATTACK」に1ポイント(付加値)をプラスする
攻撃力+2	武器のパラメータの「ATTACK」に2ポイント(付加値)をプラスする
命中距離+1	武器のパラメータの「RANGE」に1ポイント(付加値)をプラスする
命中距離+2	武器のパラメータの「RANGE」に2ポイント(付加値)をプラスする
装弾数+1	武器のパラメータの「BULLETS」に1ポイント(付加値)をプラスする
装弾数+2	武器のパラメータの「BULLETS」に2ポイント(付加値)をプラスする
防御力+1	防具のパラメータの「DEFENSE」に1ポイント(付加値)をプラスする
防御力+2	防具のパラメータの「DEFENSE」に2ポイント(付加値)をプラスする
防御力+3	防具のパラメータの「DEFENSE」に3ポイント(付加値)をプラスする
CR回避+1	防具のパラメータの「CRITICAL」に1ポイント(付加値)をプラスする
CR回避+2	防具のパラメータの「CRITICAL」に2ポイント(付加値)をプラスする
PE防御+1	防具のパラメータの「P.ENERGY」に1ポイント(付加値)をプラスする
PE防御+2	防具のパラメータの「P.ENERGY」に2ポイント(付加値)をプラスする
PE防御+3	防具のパラメータの「P.ENERGY」に3ポイント(付加値)をプラスする
改造許可証	武器改造の許可証トーレス、ウェインに渡すと武器を改造してくれる

[追加効果(防具)]

●回復補助効果「オートヒール」は終盤まで役に立つ

名称	効果
オートヒール	HPが残り少なくなったときに、アイテムを使って自動的にHPを回復する
アイテムスロット+1	アイテムを持てる数が1つ増える

[追加効果(武器)]

●武器との相性をよく考えて活用していこう

名称	効果
連射度2	武器の攻撃力を分散して、1ターンに2回攻撃する
連射度3	武器の攻撃力を分散して、1ターンに3回攻撃する
連射度5	武器の攻撃力を分散して、1ターンに5回攻撃する
乱れ撃ち	連射度の1.5倍の攻撃回数で、敵をランダムに攻撃する
ヒート	発射した弾丸に「高熱」の属性をつける。熱に強い敵に対してはダメージ低下
盗む	攻撃力が半分になり、一定の確率で敵からアイテムを盗む。クラブ専用

[特殊アイテム]

●主にクリアに必要なアイテム。用が済んだら預けよう

名称	効果
がくやの鍵	カーネギー・ホール地下のすべての楽屋の鍵
けいこばの鍵	カーネギー・ホール地下の奥にある、けいこ場の鍵
CPの鍵	セントラル・パークのすべての扉を開ける鍵
ハマヤ	破魔矢。前田にもらうめでたいお守り。持っているとご利益が?
武器倉庫の鍵	17分署の武器管理倉庫の鍵
ロッカーの鍵	17分署のロッカールームにある一番左(手前)にあるロッカーの鍵

[PE(パラサイト・エナジー)]

●Ayaが駆使するこの超常の能力でEveに立ち向かえ！

名称	効果
ヒール	AyaのHPを30ポイント回復する。序盤に役立つ
スキャン	NMCの現在HP／最大HPと弱点を見抜く。初対決の相手に使おう
スロウ	NMCのATをしばらくの間、鈍らせる。素早い相手に対するときに有効
ディトクス	ステータス異常の「毒」を治療する。毒を持つNMCとの戦闘では必須
ヒール HI	AyaのHPを60ポイント回復する。大きなダメージを受けたときに
バリア	NMCの攻撃を、PEバーを消費して無効化する。かなり使える
エナジーショット	PEバーをすべて消費して、NMC1体に渾身の一撃を発射する。諸刃の剣
コンフューズ	NMCをしばらくの間、混乱させる。スロウが効かない相手にはこれ
ヘイスト	Ayaの移動スピードと、ATバーが溜まる早さを2倍にする
ヒール Ex	AyaのHPを280ポイント回復する。便利だがPEバーの消費も大きい
ジェネヒール	PEバーを消費して、Ayaにしばらくの間、ヒーリング効果をつける
メディック	すべてのステータス異常を治療する。治療用アイテムがないときの最後の手段

※PEは、大きく分けて回復系と攻撃補助系の2種類のみ。

【注】防具の素材説明：■ノーマル……もっともオーソドックスな防具　■ケブラー……軽くて丈夫な繊維で織り込まれている防具　■スペクトラ……ケブラーよりもさらに軽量で、耐久性に優れた防具　■サバイバル……ポケットがあり、アイテムのストック数がプラスされる防具　■セラミック……パラメータの「BASE（基礎値）」が高く、軽くて固い非金属性の材質から作られた防具　■ケミカル……回復系のPEが自動的に発動する機能を備えた防具

Character

(キャラ紹介)

ストーリー攻略に入る前に、各キャラクターのプロフィールをここで、しっかり把握しておこう!

反乱、共鳴、因縁……それぞれの運命が交錯する……!

Eveによる〝反乱〟に巻き込まれることになる登場人物たち。それぞれに複雑な過去や背景を持った彼らが迎えるその結末とは、果たして……?

Aya

1人でEveに立ち向かう新米女刑事

アヤ・ブレア

Aya Brea

■年齢：25歳
■身長：160cm

本編の主人公。N.Y.市警17分署に配属されて、まだ半年の新米刑事。幼少の頃に、犯罪の疑いが残る事故で母親を失っており、それがきっかけで警官を志した。一見おとなしそうだが、実際は芯が強く気丈な性格。そのせいか、相棒のダニエルとも、しばしば衝突している。ダニエルとは、その年齢差から「父娘コンビ」と呼ばれている。

●N.Y.市警17分署所属のベテラン刑事

ダニエル・Bo・ドリス

Daniel'Bo'Dollis

■年齢：42歳
■身長：180cm

20年ものキャリアを持つベテラン刑事。現場こそ警官の仕事場であると信じてやまず、昇進とは無縁。妻のロレーンとは、それがきっかけで数年前に離婚している。以来、現在では8歳になる息子のベンを男手1つで育ててきた。相棒のAyaにとっては、先輩であり、ときには父親のような存在でもある良き理解者。ちなみに体重は95kg。

●日本の大学に勤務する科学者

前田 邦彦

Kunihiko Maeda

■年齢：35歳
■身長：170cm

日本の大学の薬学部に在職する科学者。有能な人物だが、研究以外のことに関してはまったく無頓着で、没頭すると1週間、家に戻らないこともある。服装や髪型も、とんと気にしないタチらしく、当然のことながら女性とは無縁な生活を送っている。数年前に日本で起こったある事件をきっかけに、ミトコンドリアを専門に研究している。

ダグラス・ベイカー
●N.Y.市警17分署の刑事部長

Douglas Baker

■年齢：41歳
■身長：175cm

Ayaとダニエルの直属の上司。かつてはダニエルとコンビを組み、数々の事件を解決していた。しかし、現場重視だったダニエルに対して、彼はデスクワークを重視し、部長へと昇進。それまでダニエルとは家族ぐるみの付き合いをしていたが、昇進後は疎遠になってしまった。ダニエルの前妻ロレーンに想いを寄せていたという噂も……。

ベン・ドリス
●ダニエルの1人息子

Ben Dollis

■年齢：8歳
■身長：110cm

ダニエルが男手ひとつで育てている1人息子。両親の離婚について割り切っているように見えるが、心の中では再び3人で一緒に暮らせることを願っている。現在、母親とは月に1度だけ面会することを許されているが、両親が離婚してから初めて迎えるクリスマスに、2人を仲直りさせるためのある計画を考えているらしい。

ハンス・クランプ
●アメリカ自然史博物館・研究室所属の科学者

Hans Klamp

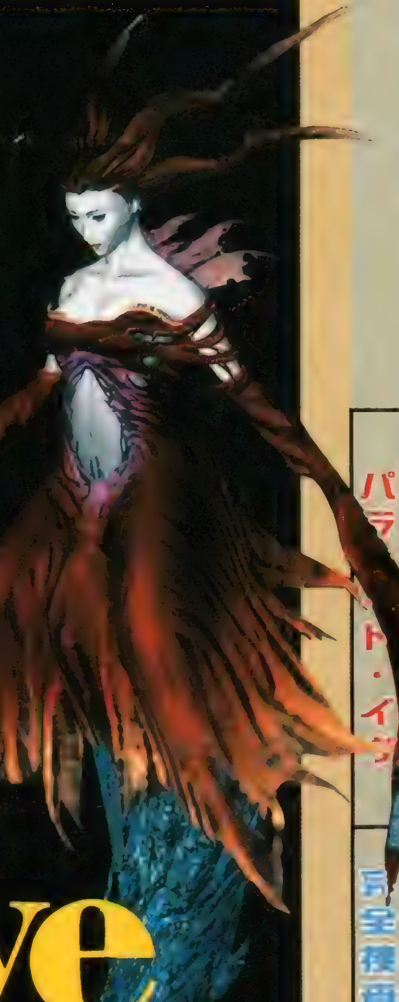
■年齢：37歳
■身長：175cm

冷静沈着かつ無表情な男で、他人とのコミュニケーションを好まない。かつては医者を志し、その才能が有望視されていたが、ある時期を境にミトコンドリアの研究に没頭し始めた。最近、遺伝子に精通する知識を生かし、遺伝についての研究結果を発表。ミトコンドリアにも関係するその斬新なテーマが、学会や関係者の注目を集めている。

イヴ

Eve

オペラ女優、メリッサ・ピアスの体内で覚醒し反乱を巻き起こす、意志を持つ"ミトコンドリア"。ついに目覚めた"彼女"の反乱の目的とは？ そして、Ayaとはどのような因縁が……？



Eve

暴走する"ミトコンドリア"

第2形態 (The Second-form)
▲
第1形態 (The First-form)

メリッサ・ピアス
●Eveに体を支配される新進のオペラ女優

Melissa Pearce

■年齢：32歳
■身長：180cm

クリスマス期間中に、カーネギー・ホールで上演されるオペラで、念願の初主演の座を手に入れたオペラ女優。幼い頃から病気がちで内向的な性格だったが、オペラとの出会いをきっかけに女優を志すようになる。だが、いまだに病院には通っているらしく、薬を常に携帯している。12月25日には、ソロコンサートを行うことも決定している。

トーレス・オーエンズ
●N.Y.市警17分署の武器管理部主任

Torres Owens

■年齢：48歳
■身長：160cm

ウェインの上司。武器管理部の主任で実質的責任者。典型的な職人気質で、小柄な体に似合わずガンコ者である。銃に精通しており、高度な改造技術も持っている。だが、その反面、銃の恐ろしさも熟知しているため、銃犯罪の絶えないアメリカの状況を嘆き、厳しく武器の管理を行っている。ウェインにとっては、まさに"恐るべき"親方。

ウェイン・ガルシア
●N.Y.市警17分署・武器管理部所属の若手署員

Wayne Garcia

■年齢：27歳
■身長：175cm

17分署の武器管理部の若手署員。ガンマニアが高じて警察入りした、ちょっとアブない男である。とにかく銃をオモチャのように扱うので、トーレスにいつも怒鳴られている。今はしぶしぶ武器庫の管理を担当しているが、いつの日かトーレスから武器改造の許可をもらうことを夢見ている。趣味でトレーディングカードを集めているらしい。

必要な行動をまとめたチャート、アイテムやイベントの位置が一目でわかるマップ、登場するNMCの詳細など、攻略に必要なデータを完全収録！

荘厳なオペラ劇場のステージで、ついにEveは目覚めた！　炎上する舞台、そして逃げまどう人々。クリスマス・イヴのN.Y.を舞台に物語の幕は上がる……。

カーネギー・ホール①

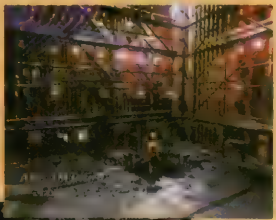
ステージ➡ホール地下

【必要行動チャート】

1. ステージに上がりEveと戦闘
2. 舞台裏からホール地下へ
3. Ⓐで「かくやの鍵」を入手
4. Ⓑで「けいこ場の鍵」を入手
5. けいこ場へ

いきなりのEve戦から徹底攻略スタート！

Eve覚醒のムービーが終わるとAyaを自由に動かせるようになるので、まずはEveのいるステージへ。そこでEveに近づくと、バトルがスタートする。その後、Eveは逃走。ステージの脇に入って舞台裏に行くと、床に空いた穴を発見できる。そこからホール地下に下りられるぞ。なお、この大穴に最初に近づいた時点で、劇場入口に警官隊が到着するイベントが発生。これ以降、下水道に下りるまでに劇場入口に行くと、1人の警官から弾を60発もらえるのだ。



▶このセリフのあと、劇場の入口に警官隊が到着する。地下へ下りずに入口まで戻ると、警官隊が待機しているのだ。

▲右端の警官に話しかけると、「弾＋6」を10個入手できる。左端の救急隊員は、HPを全回復してくれる。

◀穴の右側には、鉄（銀色）のアイテムボックスがあり、中には「回復剤1」が入っている。今後、アイテムボックスは、この鉄でできたものと木箱型のものが登場してくる。大きさはさまざまなので、覚えておこう。

Battle PICK UP

VS Eve第1形態

Eveの動きをじっくり見て攻撃のタイミングを計れ！

Eve1	
LV	1
HP	40
EXP	[illegible]
BP	[illegible]
落	なし
攻撃方法	ビーム攻撃

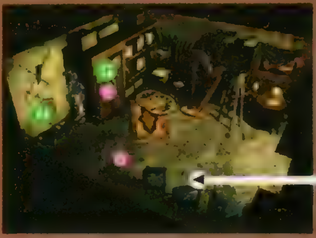
Eve第1形態は、Ayaを追って体を左右に回転させるほかは移動もせず、武器も直線状の細いビーム（？）攻撃のみ。ビーム発射のタイミングは、Eveのまわりに浮かぶ光の点が集まった直後。これさえ見切ることができれば、簡単に倒せるはずだ。

▶[illegible]てるとイベント発生。

▶常に動いていればかわせる。

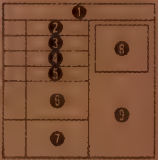
【マップとMAP DATAの見方】

マップ内の●●などの丸数字はアイテムの位置（カッコ内の％は出現率）、■■などの四角数字はバトル発生場所、ⒶⒷなどの英字はイベント発生場所を、■はセーブポイントを表している。これらの詳細は、MAP DATAに対応したそれぞれの情報で確認できる。



舞台裏の穴へ

【NMC DATAの見方】

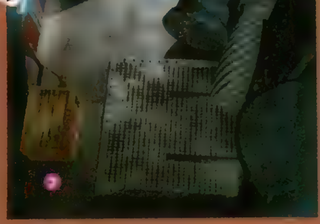


❶はNMCの名前、❷はレベル、❸はHP、❹は得られる経験値、❺は得られるボーナス・ポイント、❻は一定の確率で落とすアイテム、❼は主な攻撃方法、❽は外見、❾は攻略法などの解説となっている。

パラサイト豆辞典　カーネギー・ホール

1891年創立。ブロードウェイの東隣りに位置する、世界的なコンサートホール。建物の老朽化により一時取り壊しも検討されたが、1986年に修復工事が行われた。歌手、演奏家なら一度は憧れる檜舞台で、有名なボストン交響楽団やシカゴ交響楽団などが定期公演を開催している。

ホール地下



MAP DATA

Item（アイテム）

- 弾＋6　※左から2番目のロッカー内
- 回復剤1　※ついたての裏の宝箱
- 弾＋6
- 弾＋6
- 回復剤1　※左から3番目のロッカー内
- 攻撃力＋1（50%）、防御力＋1（50%）
- 弾＋6（50%）、回復剤1（50%）
- P220

Battle（バトル）

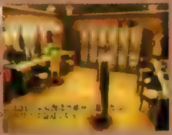
1 Rat1-hall×1
［2回目以降］Rat1-hall×2
2 Rat1-hall×2、Parrot1×1

Event（イベント）

A Rat1-hallとバトル1

初めてこの地点を通るとムービーが流れ、その後、NMCとの初バトルが!!

B 道化役者との会話



部屋に入ると、道化役者との会話イベント発生。そして、道化が部屋を飛び出し、廊下で叫び声を上げたあと、部屋の探索が可能になる。

C「がくやの鍵」を入手

近づくと死体が倒れる。その後、死体を探ると「がくやの鍵」を入手できる。

D「けいこ場の鍵」を入手

画面が切り替わったあと、鏡台にある日記を調べると「けいこ場の鍵」を入手。

E Parrot1とバトル

部屋の中にいる1羽のオウム。放っておけば何もしないが、近づいて話しかけると、突然NMCに変化して襲いかかってくるぞ。

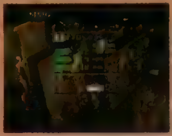
F 死者（?）からの伝言

右から2番目のロッカーを開けると手前の死体が動き、あるメッセージが……。

G Rat1-hallとバトル2

このクローゼットを開けると、突然中からRat1-hallが1匹飛び出してきてバトルになる。このバトルを終えた後、もう一度クローゼットを調べてみよう。すると、「P220」を入手できるのだ。

H かくし部屋でアイテム発見



壁の色が他と変わっているあたりを調べてみよう。すると壁に穴が空いて、奥の隠し部屋に行けるようになる。ここには「Nプロテクター」があるので、忘れずに入手しておこう。

NMC DATA

Rat1-hall（ネズミ）

LV	2	
HP	13	
EXP	2	
BP	5	
落	弾＋6	攻撃は、3方向に広がる火炎弾と、突進してのかみつき。正面をさけていれば倒せるはず。
攻撃法	火炎弾、かみつき	

Parrot1（オウム）

LV	2	
HP	10	
EXP	1	
BP	2	
落	弾＋6／回復剤1	突進攻撃のみだが、動きが早く、かわすのが難しい。HPが低いので速攻で倒そう。
攻撃法	突進攻撃	

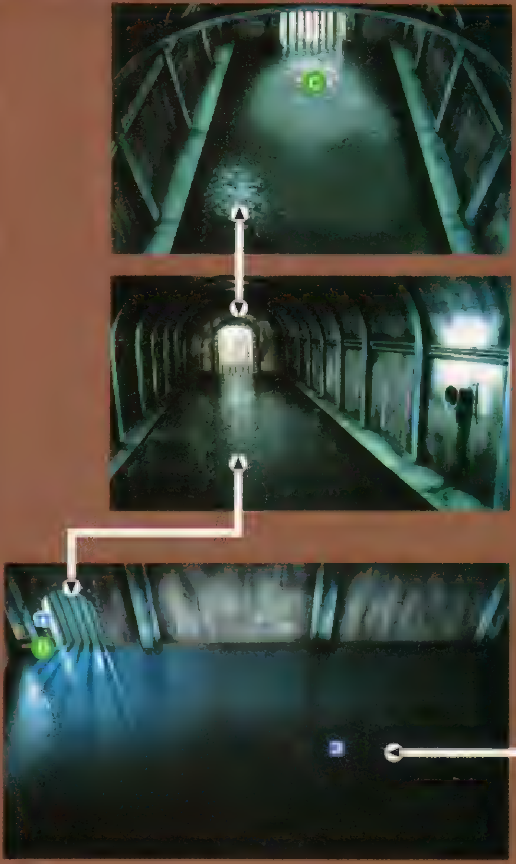
パラサイト豆辞典　人体自然発火現象

ある特定の環境において人間の体が自然発火し、一塊の灰になってしまうという怪現象。当人の衣服や近くの可燃物などを一切焦がすことなく、肉体のみが燃え尽きてしまうというケースが多い。歴史上、記録されているだけでも、全米で700件を超えているという。

けいこ場に入り、第2形態に変化したEveと対峙するAya。「再び……ミトコンドリアが解放される日がやって来た」その言葉の意味とは、果たして!?

カーネギー・ホール②

けいこ場➡下水道①



【必要行動チャート】

- 「けいこ場」でEve第2形態と戦闘
- 下水道におりる
- Ⓑのスイッチを押して奥にいるEve第2形態と会話
- ⒸでAlligator1と戦闘

Eve第2形態と戦ったあとは一度戻ってセーブだ!

Eve第2形態とのバトルに勝つと、ピアノのところで床の穴を発見できる。ここから下りると、下水道のマップに入る。ただし、一度下りると戻れなくなるので、いったん楽屋に戻ってセーブしておこう。

なお、劇場入口で警官から弾をゲットしてないなら、ここで行っておこう。

◀ピアノに近づくと、この画面に切り替わる。楽屋でセーブしてから下りよう。

Battle Battle

PICK UP

VS Eve第2形態

2本に増え、左右に動くようになったビームに注意!

発射直後は命中しないので、ビームが左右どちらかに動き始めたら、"歩いて"かわそう。爪による直接攻撃にも注意しておこう。

Eve2	
LV	4
HP	[illegible]
EXP	0
BP	0
弱	なし
攻撃法	ビーム攻撃、爪による攻撃

▼ビーム間の[illegible]

PICK UP

VS Alligator1(ワニ)

先にしっぽを攻撃せよ!

このワニには、攻撃目標が2つ(頭としっぽ)あるが、第1段階で頭を狙っても与えられるダメージは非常に小さく、しかも強烈な反撃(回避するのは、ほぼ不可能)をくらってしまう。まずは、しっぽから狙おう。

◀▼ワニは動きが遅いので、背後に回り込むのに苦労はしないはず。しっぽを倒すと、第2段階に変化するぞ。

第1段階 エンカウント直後

しっぽを振って扇状に5つの衝撃波を飛ばす攻撃がメイン。常に左右に動き回っていれば、かわすのはさほど難しくない。

▶間の[illegible]

LV	7	弱	なし	攻撃法	しっぽ攻撃、扇状の衝撃波
HP	120				
EXP	10				
BP	11				

第2段階 画面が切り替わった後

メインの攻撃が、直線状の太い火炎放射の3連射に変化。1発目とほぼ同じ方向に連射するので、よけるのは簡単だ。

▶攻撃の変化に注意。

LV	7	弱	Kバスト	攻撃法	火炎放射
HP	170				
EXP	60				
BP	—				

パラサイト豆辞典 ミトコンドリア

動植物の細胞内に存在する小器官。細胞の動力源であるATP(高エネルギー化合物)もこの中で大量に作られる。細胞内で常時変形し、融合したり、分裂したりと、それ自体で意志を持っているかのような柔軟な動きをみせる。「もとは1つの生物であった」という説もある。

下水道

MAP DATA

Item（アイテム）

1 M1911A 1
2 弾＋6（50%）／回復剤 1（50%）
3 攻撃力＋1（80%）／攻撃力＋2（20%）
4 弾＋15（50%）／毒治療薬（50%）
5 PE防御＋1（50%）／命中距離＋2（50%）
6 攻撃力＋1（80%）／攻撃力＋2（20%）

Battle（バトル）

1 Rat1-sewer× 3
2 Frog1× 1、Rat1-sewer× 2
3 Frog1× 2
4 Rat1-sewer× 2

Event（イベント）

A ハンドルを回すと宝箱が出現

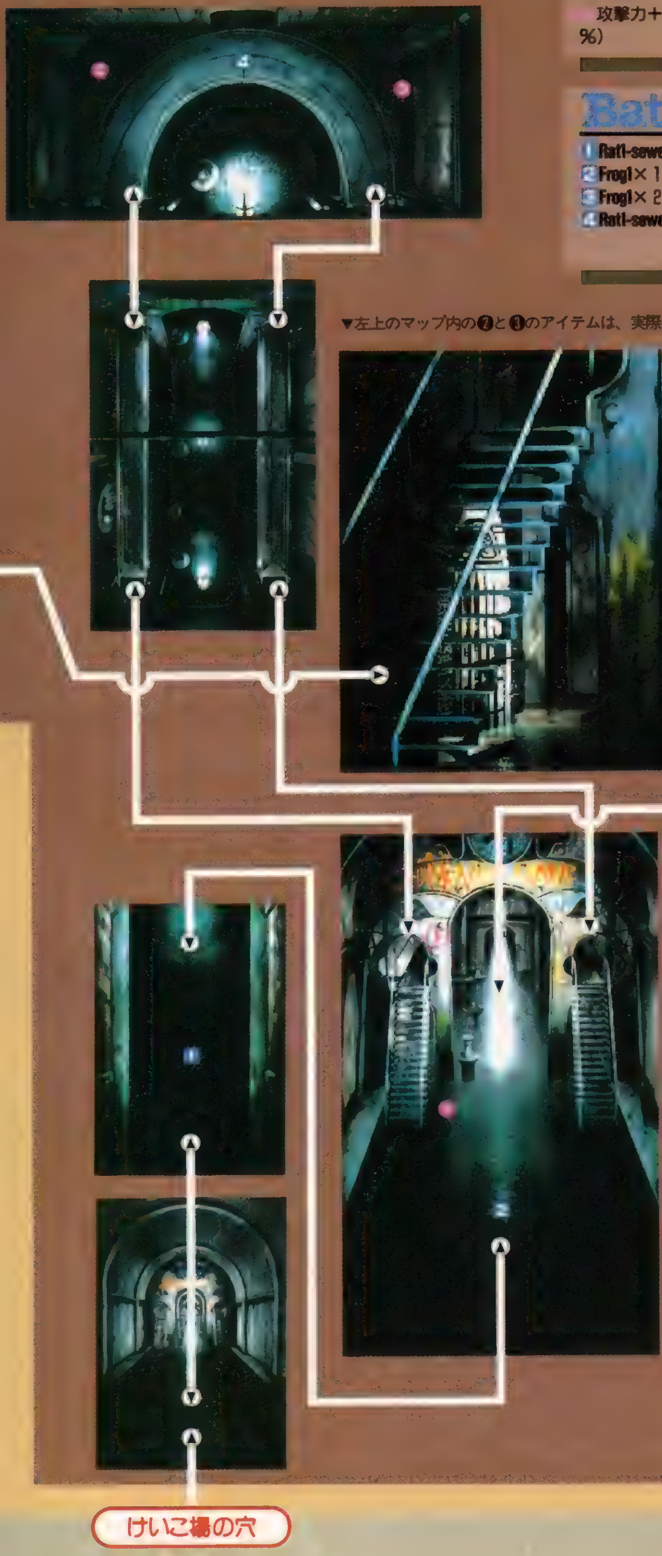
ここで○ボタンを押すとハンドルが回転し、右の写真の位置に宝箱が出現。中には「回復剤2」が入っているので、絶対ゲット！

B スイッチを押してゲートをOPEN!

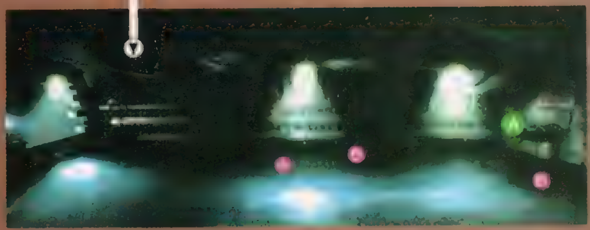
Eveが逃げ込んだ通路への入口は鉄格子でふさがれていて、このままでは通ることができない。まずは、Ⓑのところにあるスイッチを押して、この鉄格子を開けよう。また、すぐ左側には電話もあるので、中に入る前に、必ずセーブをしておこう。

C Eveとの会話後、Alligator 1が出現

この位置に近づくと、Eveとの会話イベントが始まる。その後、この下水道のボス、Alligator 1が登場。



▼左上のマップ内の❷と❸のアイテムは、実際にはこの画面で取れる。突き当たりの左右をじっくり探ってみよう。



▲この部屋には、上のマップ内にある右側の階段の裏あたりから右に入ると行ける。

NMC DATA

Frog1（カエル）

LV	4	
HP	34	
EXP	4	
BP	8	
落	弾＋6／回復剤1	武器は、長い舌による攻撃のみ。かなりリーチがあるので、なるべく間合いをとって戦おう。
攻撃法	舌による攻撃	

Rat1-sewer（ネズミ）

LV	2	
HP	14	
EXP	3	
BP	5	
落	回復剤1／回復剤2／蘇生薬	能力的には、ホール地下のネズミとほぼ同じ。攻撃間隔が早くなっている点に注意しよう。
攻撃法	火炎弾、かみつき	

カーネギーホールの惨劇から一夜明け、職場である17分署へ戻ったAya。そこで彼女は部長のベイカーとともに記者会見に出席することになったのだが……。

ニューヨーク市警17分署

1階、地下1階

（必要行動チャート）

- ベイカーに改造許可証をもらう
- ▼
- 武器管理部でトーレス、ウェインと会話
- ▼
- でベンに会う
- ▼
- 部長室でベイカーに会い、記者会見に出席
- ▼
- ダニエルとともにアメリカ自然史博物館へ

この17分署を中心に捜査を進めよう

Ayaやダニエルの職場である17分署。ここではセーブはもちろん、装備の改造や不要なアイテムを保管することが可能だ。よってこれ以降はこの17分署を拠点にして行動していくとよいだろう。

▲まずは部長から「改造許可証」を貰うのを忘れずに。

▼アイテムを預けるには、ウェインと話せばＯＫ。

1階

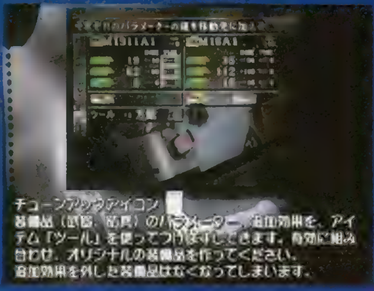
ロッカールーム

ベイカー部長の部屋

TUNE UP GUIDE 1 ― チューンナップガイド その1

いよいよチューンナップ開始！ 自分だけの最強装備を目指せ!!

この17分署からは、いよいよ装備の改造とチューンナップが可能になる。まず改造をするには、部長からもらう「改造許可証」をトーレスに渡せばよい。ただし許可証の数は限られているので、どの装備のスロットを増やすのかよく考えて決めよう。ちなみにこの時点では、トーレスからもらう「M16A1」を改造するのがオススメだ。次にチューンについては、宝箱から入手する「ツール」が必要。ただしこちらも数に限りがあるうえに、パラメータや追加効果をはずすと装備がなくなってしまう。注意して使おう。具体的なチューンナップ方法は右に掲載してあるので、ぜひ最強装備作りの参考にしてほしい。



◀「ツール」を入手したら、まずはウェインからチューンナップの説明を聞こう

2つのタイプからチューンナップ方法を選ぼう

1 つねに新しい装備と交換していく

このゲームでは、ストーリーが進行するにつれて次々に強力な武器、防具が登場する。そこで常に新しい装備と交換しながら戦っていくのも1つの方法だ。その場合、武器の追加効果はライフルやマシンガンといった武器系統ごとに継承させていくのがベストだろう。ただしツールでは追加効果を1つしか移動できないので、1つの装備に2つ以上取りつけるのは効率が悪い。継承する追加効果は1つにとどめておこう。

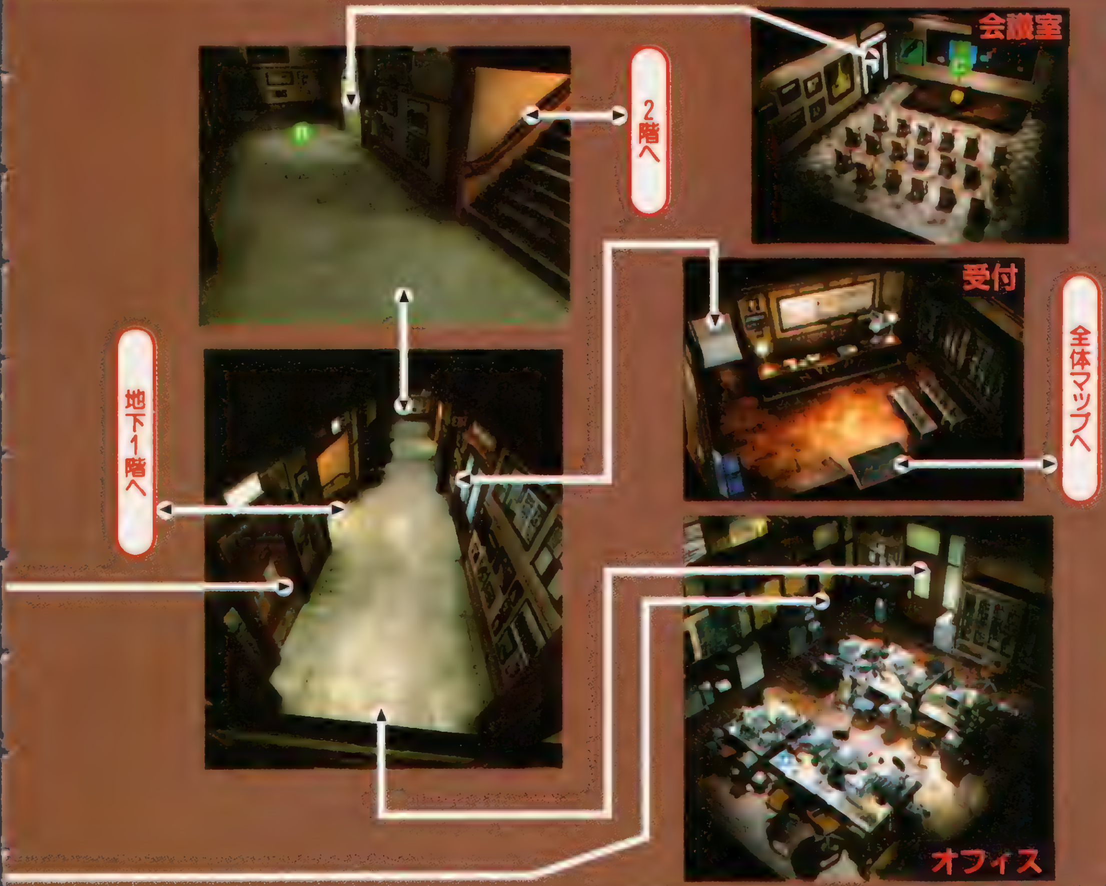
▶チューンナップの際はパラメータよりも追加効果を優先させる。

2 1つの装備を徹底的にチューンナップする

もう1つの方法は、序盤で入手する装備に対して改造とチューンナップを繰り返していくというもの。この場合は新しい装備に比べて攻撃力や防御力が低くなるが、かわりにパラメータや複数の追加効果を1つの装備に取り付けることができる。装備をいちいち取り替えるのが面倒な人や、いろいろな追加効果にこだわりたい人にオススメだ。またパラメータに関しても積極的に取り付けていくとよい。

▶「攻撃力＋1」などのアイテムも惜しまず使っていこう。

パラサイト豆辞典 アメリカ自然史博物館 ウエスト・サイドに位置する、世界最大級の自然史博物館。動物、鉱物等の標本や模型など、コレクションは3,500万点を越える。世界一の大きさを誇るスターサファイア「インドの星」をはじめ、マンモスや恐竜の骨などが人気が高い。4階建て、展示スペースは58部屋。



MAP DATA

Item（アイテム）

- 高治療薬(50%)／回復剤2(50%)　※右から4番目のロッカー
- Cmベスト　※右から2番目のロッカー

Event（イベント）

A 鍵のかかったロッカーは？

オフィスを出てすぐ左にあるロッカールームには2つのアイテムがある。その中でも「オートヒール」の追加効果がある「Cmベスト」は必ず入手しておきたい。また左側の警官が立っているロッカーは、現時点では鍵がかかっていて開けることができない。鍵はストーリーが進むと入手できるので、忘れずに覚えておこう。

B ダニエルの息子、ベン登場

Ayaが地下1階の武器管理部から戻ってくると、1階の廊下の奥に1人の少年がいる。彼はAyaの同僚であるダニエルの1人息子、ベンだ。どうやらダニエルは妻と別居中で、男手1つで彼を育てているらしい。ベンはダニエルをセントラル・パークのコンサートに誘うが、ダニエルは仕事を理由に断ってしまう……。

C 2つめの許可証をゲット！

最初に訪れた時には何も起こらない会議室。だが1度アメリカ自然史博物館を訪れたあとに戻ってくると、ここでベイカー部長から2つめの「改造許可証」をもらうことになる。もしも現時点で改造したい武器、防具がない場合は、新たな装備を入手するまでウェインに預けておくといいだろう。

地下1階

武器管理部、武器倉庫、警察犬舎があるこの地下1階は、今後のストーリーの中で、さまざまなイベントが起こることになる重要なスポット。とくに武器管理部は、バトルの鍵を握る武器や防具を改造してもらったり、アイテムを保管してもらったりすることができる捜査拠点となる場所だ。捜査に向かうとき、または、帰ってきたときには必ず立ち寄って、装備の充実やアイテムの補給をはかろう。

入手した装備を保管しておいてもらえる武器管理部。チューンナップもここで行うのがオススメだ。すべての装備のパラメータを見比べることが可能なので、その時点でのベストなチューンナップができるはずだ。

MAP DATA

Item（アイテム）

- ツール
- 回復剤1
- 弾＋6
- M16A1　※初めて訪れたときにトーレスからもらう

Event（イベント）

A まずはここで捜査の準備を！

17分署の中でもっとも重要な場所が、この武器管理部だ。ここではトーレスに装備の改造を、ウェインにアイテムの保管をしてもらうことができる。また、ウェインからはチューンナップの説明を受けるのも忘れずに。

B 弾は何度でももらえる！

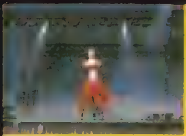
カウンターの箱の中には「弾＋6」が入っている。実はこの弾、いったん17分署を出てから再び戻ってくると、補充されているのだ。同様に、部屋の奥にある「回復剤1」も補充されているぞ。

C 倉庫の中には何か？

地下1階の廊下の奥にある扉は、1階のロッカーと同じく鍵がかかっていて開けることができない。どうやらこの先は武器庫になっているようだが、実際に入ることができるのはまだ先のことだ。

パラサイト豆辞典　**核**

細胞核ともいう。細胞内に普通1個あり、染色体を含んでいる小体。染色体には、遺伝を支配する物質であるDNAが含まれており、その指令によって細胞の物質合成などの活動が決定される。ちなみにミトコンドリアは、このDNAとは全く別の遺伝情報を独自に持っている。



博物館から戻ってきたAyaとダニエルは、中止されたはずのメリッサのコンサートに観客が集まっていることを知る。そしてその中にはベンも！

セントラル・パーク①

セントラル・パーク入口➡野外音楽堂

毒を持ったNMCに注意しながら進もう

今回Ayaが向かうセントラル・パークは、序盤のカーネギー・ホール地下とは比べものにならないほど広い。バトルの数も多いので、17分署でしっかり準備を済ませておくことが重要だ。そしてここでもっとも注意しなければならないのが、毒を持ったNMCの存在である。まだレベルの低いうちにSnake 1 -poison（毒ヘビ）などの敵から毒を受けると、回復が追いつかず、それだけで致命傷になりかねない。戦闘時はまず毒を持ったNMCを優先的に倒そう。またこのセントラルパークはアイテムの数も多い。持ちきれなくなったら1度17分署に戻り、ウェインに預けておくといいだろう。

【必要行動チャート】

●でCPの鍵を入手

▼

野外音楽堂へ

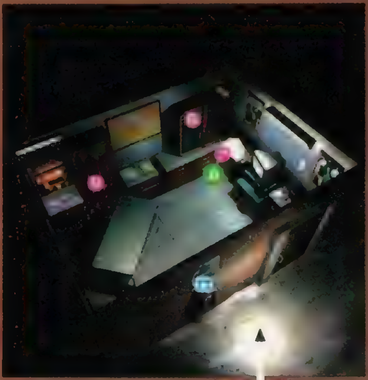
▼

ステージへ

◀毒を受けるとみるみるうちにHPが減っていく。毒治療薬を持っていない場合は逃げてしまうのも手だ。

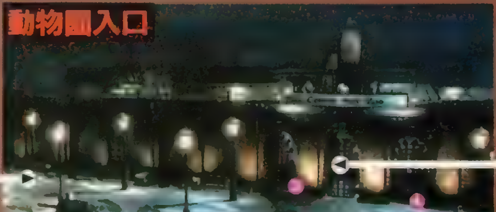
パーク入口～野外音楽堂

パーク入口に到着して、ダニエルとのやりとりがあった後、すぐにパーク内には入らずに、いったん全体マップに出てから、また、パークへと戻ってみよう。少し違った展開が見られるぞ。



上の亜熱帯ゾーンにある3つのアイテムボックスの場所へは、ガラスが割れている部分から通路の外に出て、右に大きく回り込むと行くことができる。ただ、ここでSnakeが出てくると場所が狭いため苦戦することになる。

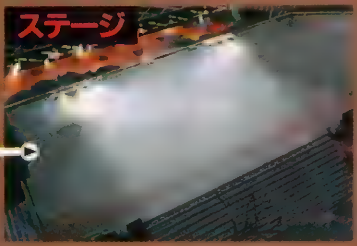
動物園内は、NMCのエンカウント率が非常に高い。だが、NMCの攻撃には、まだ単純なものが多いので、何度も対戦していくうちに対処法もわかってくるはず。経験値稼ぎをするには、もってこいの場所と言えるのだ。



パラサイト豆辞典 セントラル・パーク

マンハッタンの中央に位置する都市公園。南北約4㎞、東西約800mという広さはマンハッタンの18分の1を占めている。園内には芝生やサイクリングロードのほかに、各種スポーツ施設や劇場、動物園、植物園などが設けられており、ニューヨーカーたちの憩いの場となっている。

MAP DATA



Item（アイテム）

- 毒治療薬 ※パトカーのうしろ
- 回復剤1（50%）／弾+6（50%）
- 回復剤1（50%）／弾+6（50%）
- 回復剤1（50%）／弾+6（50%）
- P8（50%）／M9（50%）
- ツール（80%）／弾+15（20%）
- CPの鍵 ※机の引き出し
- Spベスト ※棚の中
- M203 ※椅子を動かし、奥の棚の中から入手
- 回復剤2
- 毒治療薬
- 防御力+1（50%）／防御力+2（50%）
- 弾+15 ※柱のウラ
- 回復剤2（80%）／弾+15（20%）
- 弾+15

Battle（バトル）

- Snake1×2、Snake1-poison×1
  [2回目以降]Snake1×1、Snake1-poison×3
- Crow1×2　Monkey1×1
  [2回目以降]Monkey1×2
- Snake1×2
- Monkey1×1、Crow1×2
  [2回目以降]Monkey1×1、Crow1×2
- Plant1×2　Snake1-poison×2
- Snake1-poison×2、Crow1×2

Event（イベント）

CPの鍵を入手せよ!

亜熱帯ゾーンの入口と野外音楽堂の入口を通るには、動物園の事務所の中にある「CPの鍵」が必要だ。このアイテムは机の引き出しの中にあるので、先に進む前に必ず手に入れておこう。また部屋の中央の椅子を調べると、隙間があいて奥の棚から武器を入手することができる。

野外音楽堂で惨劇が!

コンサートの会場である野外音楽堂に着いたAya。だがその瞬間、集まった観客たちが次々にスライム状の物体へと変化していった。そしてその中にはダニエルの前妻であるロレーンも……。Ayaは舞台に立つEveに銃口を向けるが、Eveはパークの奥へと去ってしまう。

NMC DATA

Snake1（ヘビ）

LV	7	
HP	32	
EXP	6	
BP	5	
落	弾+6／回復剤1	動きはすばやいが、毒を持っていないために手強い相手ではない。攻撃力も低めだ。
攻撃法	突進攻撃	

Snake1-poison（毒ヘビ）

LV	8	
HP	44	
EXP	8	
BP	7	
落	弾+6／毒治療薬	攻撃されるとまず確実に毒を受けてしまう。戦闘時はまずコイツから倒すのが鉄則だ。
攻撃法	突進毒攻撃	

Crow1（カラス）

LV	8	
HP	35	
EXP	6	
BP	6	
落	弾+6／がらくた／回復剤1	小回りがきくため、なかなか攻撃をよけることができない。なるべく遠距離から攻撃しよう。
攻撃法	突進攻撃	

Monkey1（サル）

LV	10	
HP	57	
EXP	10	
BP	9	
落	弾+6／攻撃力+1	左腕のブーメランは相手に近づけば回避できる。ただし2匹に挟まれた場合は非常に危険だ。
攻撃法	ブーメラン攻撃、殴打攻撃	

Plant1（植物）

LV	11	
HP	60	
EXP	10	
BP	9	
落	弾+6／毒治療薬	前方には触手、後方には毒霧で攻撃する。特に毒霧は範囲が広いので、狭い場所では注意。
攻撃法	触手攻撃、後方毒霧攻撃	

パラサイト豆辞典　遺伝子

親から子へ伝えられていく生物のさまざまな性質を形質といい、この形質を作り上げるための設計図にあたるものを「遺伝子」、1個の生物を作るのに必要な最小限の遺伝子情報をゲノムという。遺伝子は基本的には安定したものであるが、突然変異によって変化することがある。

野外音楽堂で、観客たちが巨大なスライムと化すのを目のあたりにしたAya。彼女は真相を知るためにEveを追ってパークの奥へと急ぐのだが……。

セントラル・パーク②

野外音楽堂➡Eve第2形態とのバトル

複雑な迷路の先には巨大な敵が!

野外音楽堂のイベントが終了すると、以前は通れなかった道からパークの奥へと向かうことが可能になる。ここからはかなり複雑な迷路となっているので、まずは電話ボックスでセーブをしてから先に進もう。そして迷路を通り抜けたその先では、４匹の巨大ミミズ、Giant-wormが待ち受けている。このNMCはかなり手強い相手なので、戦うにはそれなりの準備が必要だ。もしも装備が整っていない場合は、いったん17分署に戻ってチューンナップをしておきたい。とくに防具に「オートヒール」の追加効果をセットしておくと、戦いがグッと楽になるはずだ。

【必要行動チャート】

9でGiant worm(巨大ミミズ)と戦闘

▼

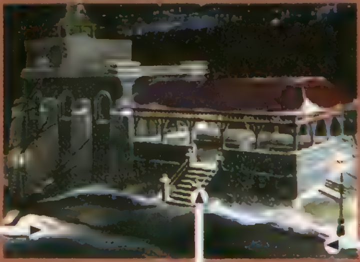
10の馬車に乗ってEve第２形態と戦闘

◀Giant wormとの戦闘前には必ずここでセーブ。また、HPは事前に最大まで回復しておきたい。

野外音楽堂～馬車

下のマップ内の(堀の向こう側)のように、本作では画面上で見えない場所にアイテムが隠されていることが多い。柱の裏、物陰、角を曲がった先……などなど。よ～く探してみよう。

P49より



下のマップから始まる林の道で迷うことになる人も多いことだろう。そこで、この道で迷ったときの簡単な対処法を紹介しよう。それは林の道に入ったら、とにかく左下の方向に進め、ということ。そうすれば簡単に橋(P51左上)の方へと抜けられるのだ。

パラサイト豆辞典 リチャード・ドーキンス

1941年、イギリス生まれ。動物行動学を専門とする生物学者。ダーウィンの進化論を逆から考え、「すべての生物は、"遺伝子"が繁殖するための乗り物＝生存機械である」と定義した著書「利己的な遺伝子」(1976年　➡Ｐ.53)の考え方は、世界中で大きな反響を呼んだ。

怒涛の連続バトルのとき、迫る！

MAP DATA

Item（アイテム）

- ツール(60%)／弾+15(40%)
- 蘇生薬
- 弾+15(80%)／回復剤2(20%)
- ツール(60%)／弾+15(30%)／回復剤2(10%)
- Svベスト
- 防御力+1
- ツール
- PE防御+1(50%)／CR回避+1(50%)
- 防御力+1(80%)／ツール(20%)

Battle（バトル）

- Bear1×1
- Bear1×1、Crow1×2
- Snake1×1、Snake1-poison×2
- Crow1×5
- Bear1×1、Snake1-poison×2
- Monkey×2
- Plant×3
- Crow1×2、Plant×1
- Giant-worm×4
- Eve2×1

Event（イベント）

A 馬車上のバトル、そして……

馬車上の戦いで、Ayaは自分とEveの間に何らかのつながりがあることを知る。はたして2人の関係とはいったい……？

NMC DATA

Bear1(シロクマ)		
LV	12	
HP	75	
EXP	12	
BP	16	
落	回復剤2、弾+15、回復剤1	近距離からの放電攻撃は、まずさけることができない。なるべく背後に回りこもう。
攻撃法	放電攻撃、突進攻撃	

Battle PICK UP

VS Giant-worm(大ミミズ)

「オートヒール」は必須だ!

このGiant-wormは最初4匹で登場し、1匹倒すごとに残りがどんどん巨大化していくのが特徴。まず4～2匹のときは、口から弾を吐いて広範囲を攻撃してくる。集団で攻撃されるとなかなかよけられないので、ある程度のダメージは覚悟するべきだろう。また残りが1匹になると、今度は回避不能の体当たりをしてくる。それまでにできるだけHPを回復しておくことが重要だ。そこで役立つのが、「オートヒール」の追加効果。これを防具に付けていれば、攻撃している最中でも自動でHPを回復することができる。ただし回復剤が尽きると効果がなくなるので、なるべく多くの回復剤を持っておこう。

▲攻撃のタイミングは相手が地上に現れた瞬間だ

▲体当たりは、防御不可能だ。攻撃に専念しよう

Giant-worm					
LV	13	落	防御力+1、攻撃力+1、弾+15	攻撃法	広範囲への連続攻撃、体当たり
EXP	80				
BP	30				

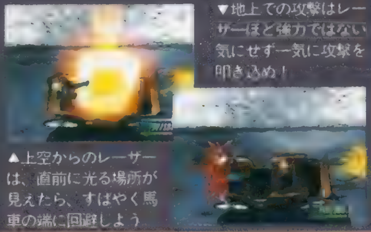
HP			
最小時	[illegible]	[illegible]	最大時
120	150	180	210

VS Eve第2形態②

レーザーにさえ注意すれば楽勝

今回のEveの攻撃は上空からのレーザーと通常攻撃の2種類があるが、注意しなければならないのは威力の高いレーザー。ただしこれは発射の直前に攻撃する場所がわかるので、そこからできるだけ離れていれば大丈夫だ。あとは馬車上に降りた瞬間を狙って攻撃をしていこう

Eve2②					
LV	14	落	なし	攻撃法	レーザー攻撃、通常攻撃
HP	300				
EXP	0				
BP	0				



▼地上での攻撃はレーザーほど強力ではない。気にせず一気に攻撃を叩き込め！

▲上空からのレーザーは、直前に光る場所が見えたら、すばやく馬車の端に回避しよう

パラサイト豆辞典　馬車

セントラル・パーク内を散策できる観光客向けのもの。実際にパーク内でも、しばしば見かけることができる。30分間で50ドル足らずと、料金もお手頃。サイクリングやローラースケートなどに興じる市民と馬車が行き交う場面は、パークの代表的な風景の1つとなっている。

Eveとの戦闘後、Ayaが意識を失っている間に、避難命令によってマンハッタンは無人の街になっていた。そしてソーホーで目覚めたAyaは、ある日本人と出会う。

ソーホー

ストリート➡ガンショップ、ドラッグストア

無人と化したソーホーはアイテムの宝庫だ!

このソーホーですることは、おもにアイテムの収集だ。ダニエルや前田の話を聞いたら、ガンショップとドラッグストアに行って強力な武器とアイテムを手に入れよう。また、ここのアイテムは1度ソーホーから出た場合も、再び取りに来ることが可能だ。持ちきれなくなったら17分署に戻り、アイテムを整理してから、じっくり全アイテムのゲットにまわるといいだろう。

◀かなりの数のアイテムがあるソーホー。とくに強力な武器や防具、ツールは必ず手に入れておきたい。

▶前田からは、以前に日本で起こったという事件について聞くことができる。

【必要行動チャート】

アパートを出る
▼
ガンショップ、ドラッグストアに行く
▼
パトカーに乗る

ソーホー(ストリート)

←自らの体の謎に戸惑うAya。そんな一夜が明けて……。

ドラッグストア前

これ以降、いつでも来ることができるようになるソーホー。だが、いつもダニエルがパトカーで送り迎えしてくれるわけではない。全体マップから1人で来る場合は、左のドラッグストア前がソーホーへの入口となるのだ。ちなみにここへは夜に来ても無意味。店内が暗すぎてアイテム探しどころではない。

ガンショップ前

MAP DATA

Item(アイテム)

a 弾+30
b トレカ

Event(イベント)

A トレカを忘れずに入手しよう

ソーホーのストリートで見落としがちなのが、道に落ちている「トレカ」。これはストーリーが進むと「改造許可証」と同じように、装備の改造(スロットの増加)が可能になるという重要なアイテムなのだ。チューンナップ専用の「ツール」とあわせて、たくさん集めておこう

B ソーホーから出るには?

ソーホーからは、普通に道を歩いていっても外に出ることはできない。町を出て全体マップに戻るには、道の中央に止まっているパトカーのドアを調べればOKだ。ただし、そのときはダニエルのいる左側のドアではなく、右側のドアから乗りこもう。助手席は右側なのだ。

パラサイト豆辞典 **ソーホー** 【South of Houston】の略。ブロードウェイの西側に広がる、N.Y.の前衛芸術家たちの活動拠点。ロフト芸術のメッカで、倉庫を改造したアートギャラリーが多い。個性的なブティックやライブハウス、レストランなども軒を連ね、夜遅くまで市民や観光客で賑わっている。

MAP DATA

Item（アイテム）

- 命中距離＋1（80%）／命中距離＋2（20%）
- M11
- クラブ改2
- 弾＋15
- G19
- Crベスト
- ツール
- 装弾数＋1（80%）／装弾数＋2（20%）

ガンショップで入手できる「クラブ改2」には、追加効果〝盗み〟が付いている。基本的に敵は、落とすアイテムとは別のアイテムを1つずつ持っているのだが、これらを奪うことができるのだ。ぜひ、試してみよう

すべてのアイテムを見つけだすには？

ガンショップとドラッグストアで手に入るアイテムの中には、かなり分かりにくい場所に配置されているものがある。その中でもガンショップのカウンター裏にある「ツール」と、ドラッグストアの棚に置いてある「回復剤3」は見逃しやすいので注意が必要だ。また入手するアイテムは必ずしも一定ではなく、アイテムデータにあるように、確率によって普通とは違うものが手に入る場合もある。ときには貴重なアイテムが出るまでリセットしながら粘ってもいいだろう。

▲ガンショップでは、カウンター裏のこの場所を調べると「ツール」が入手できる。

▲ドラッグストアの棚にある「回復剤3」。HPを180回復できるアイテムだ。

MAP DATA

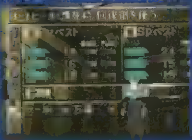
Item（アイテム）

- 蘇生薬
- PE防御＋1（80%）／PE防御＋2（20%）
- 回復剤2
- 移動制限治療薬
- 防御力＋1（80%）／防御力＋2（20%）
- 回復剤3
- CR回避＋1（80%）／CR回避＋2（20%）
- ツール

TUNE UP GUIDE2 — チューンナップガイド その2

武器・防具にあわせたチューンナップを!!

このゾーン4から武器、防具の種類やツールの数が増え、以前よりもチューンナップの幅が広がってきたはず。ただし、チューンナップの仕方によっては、戦闘が有利にも不利もなるので、じっくり考えて行うことが必要だ。ここでは武器と防具、それぞれについて、現時点で行えるチューンナップ例を掲載していく。これ以降に行うチューンの方向性を決めるときの参考にしてほしい。


▶とくに追加効果の選び方しだいでは、戦い方が大きく変化する。少ないツールを有効活用して、より強力な装備を作ろう。

武器のチューンナップ

ストーリー序盤から中盤の武器のチューンで、重要と見られるのが追加効果の「連射度」の付け方。これが多いほど1度に攻撃できる回数が多くなる。ただし、射撃時のモーションが大きいライフルなどは攻撃する時間が長くなるので、複数の敵の攻撃などは非常によけにくい。必ずしも「3連射」より「5連射」の方がいい、というわけではないのだ。追加効果を生かすも殺すも、付ける武器と、相手となる敵の数やその性質しだいとなる、ということを覚えておこう。パラメータを引き継いでいくチューン法については、追加効果がどうしてもおざなりになる。Aya自身の「アクティブ・タイム」を同時にBPなどで成長させることも必要になってくるのだ。

防具のチューンナップ

現時点で登場する防具の追加効果は、「オートヒール」と「アイテムスロット＋1」のみ。どちらも非常に使える追加効果なので、強力な防具につけておくといいだろう。ただし、この2つの追加効果をいっぺんに1つの防具へ付けてしまうと、取り外すときに1つがムダになってしまう。防具の追加効果の場合、1つずつ別の防具に付けて、異なる効果を持ったものを状況に合わせて使い分けていくという方法が効果的なようだ。また、防具のパラメータで、まず重要なのは防御力だが、PE防御力やCR回避率も成長させておく必要がある。今後、これらのパラメータを重視してパワーアップさせた防具を1つ用意しておくと役に立つだろう。

パラサイト豆辞典 **利己的遺伝子**
「自分のコピー（子孫）をいかに増やすか」という、遺伝子が持つ利己性（自らの利益のみを求める性質）が、生物の進化の原動力になっているとする、進化における仮説の1つ。「生物は自然環境に応じて進化してきた」と唱えた、ダーウィンの進化論とは正反対の考え方と言える。

前田の実験により、Eveと、そしてAyaのミトコンドリアの秘密を知った3人。自然史博物館から戻った彼らが見たものは、壊滅状態に追い込まれた17分署だった!

17分署 (Eve襲撃後)

17分署帰還➡VSケルベロス

同僚から弾丸をもらいつつ進もう!!

襲撃後の17分署に出現するNMCは、セントラル・パークのそれとは比較にならないほど強力。Ayaのレベルだけでなく、武器と防具もしっかり強化していないと太刀打ちできないぞ。署内に倒れている同僚の刑事や警官を調べると弾丸を入手できる。また、ほとんどの部屋でアイテムを発見できるので、扉を見つけたら必ず中をチェックしよう。

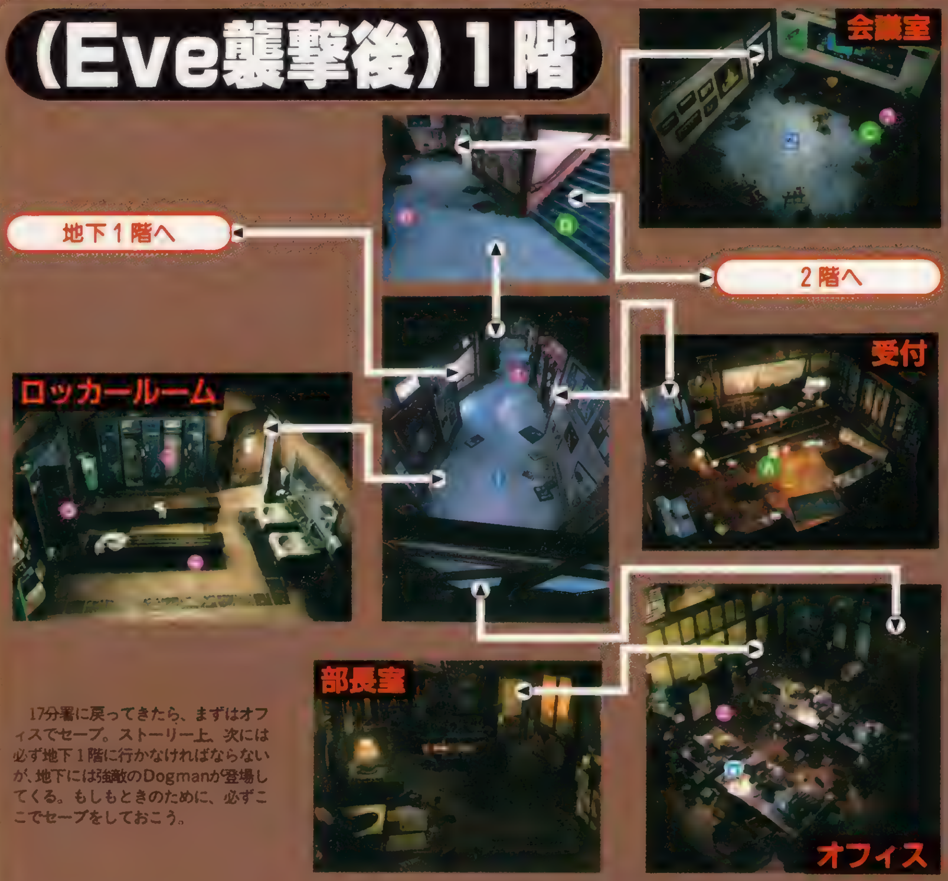
◀署内で無惨な屍と化している警官たち。彼らから入手できる弾丸は、絶対に役立てなければ……。

▶部屋を見つけたら必ずチェック! 中にはイベントが発生する場所もあるぞ。

【必要行動チャート】

地下1階の警察犬舎へ
▼
武器管理部へ
▼
最上階へ
▼
ケルベロスと戦闘

(Eve襲撃後)1階



17分署に戻ってきたら、まずはオフィスでセーブ。ストーリー上、次には必ず地下1階に行かなければならないが、地下には強敵のDogmanが登場してくる。もしもときのために、必ずここでセーブをしておこう。

MAP DATA

Item (アイテム)

- 弾+6　※警官より入手
- 弾+15　※ワーナーより入手
- 回復剤3　※右から2番目のロッカー
- 弾+6　※警官より入手
- トレカ　※鍵のかかったロッカーの中に。3階で「ロッカーの鍵」を入手するとロッカーを開けられる。
- 弾+15　※ニックスより入手
- Cmベスト改

Battle (バトル)

- Rat2×1、Crow2×2
[2回目以降]Rat2×1、Crow2×1
- Spider1×1

Event (イベント)

17分署にもEveの魔の手が!!

破壊された署内の様子を見て、驚愕するAyaたち。ここで、ダニエルは息子のベンを救出するため、1人で中に突入してしまう。前田からは謎のアイテム「ハマヤ(破魔矢)」をもらえるが、その効果は本当に謎。邪魔なようなら武器管理部のウェインに預けてしまおう。

先に2階へ行こうとすると…

襲撃後の17分署で最初に向かうべき場所は、地下1階。しかし、その順序を無視して先に2階へ向かうこともできる。先に2階へ向かった場合は、同僚のニックスと警官たちがNMCと戦う場面が見られるのだ。結局、そのあと地下1階に向かうことになるのだが……。

会議室で「Cmベスト改」を入手

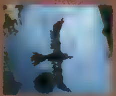
会議室にあるアイテムボックスからは、「オートヒール」の追加効果を搭載した防具「Cmベスト改」が手に入る。ケミカル系の防具を愛用しているプレイヤーは、地下1階に向かう前に入手しておこう。会議室ではSpider(クモ)が1匹出現するが、障害物の少ない、広い場所での戦闘なので、さほど苦労せずに倒せる。

NMC DATA

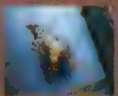
Spider1(クモ)

LV	15	
HP	78	
EXP	20	
BP	13	
落	弾+15／移動[illegible]	遠距離からネットを飛ばしてから攻撃してくる。できるだけ、正面には入らないように。
攻撃法	毒ネット攻撃	

Crow2(カラス)

LV	12	
HP	35	
EXP	6	
BP	6	
落	弾+6／がらくた／回復剤1	機動力が高く、遠くから瞬時に近づき攻撃してくる。引きつけてから、一気に攻撃して倒そう。
攻撃法	突進攻撃	

Rat2(ネズミ)

LV	16	
HP	70	
EXP	26	
BP	11	
落	弾+6／回復剤1	PE攻撃の火炎弾は、狭い場所で撃たれるとかわしにくい。かみつきにも注意が必要だ。
攻撃法	火炎攻撃、かみつき	

(Eve襲撃後)地下1階

MAP DATA

Item(アイテム)

- 弾+6 ※キャシーより入手
- M92F
- 回復剤2
- MP5K
- ツール
- 攻撃力+1(80%)/攻撃力+2(20%)

Battle(バトル)

1 Dogman×1、Crow2×1
[2回目以降]Dogman×1、Crow2×2
2 Dogman×2

Event(イベント)

Ⓐペンの身に危険がせまる!

警察犬舎に行くと、キャシーが倒れている。彼女の話では、ベンが警察犬のシーバを追って出ていったらしい。犬舎の奥に例の液体が残っていることから、すでにシーバがNMCと化している可能性は高いのだ。ベンが危ない!

Ⓑ武器管理部の悲劇

武器管理部では、トーレスがNMCの襲撃で瀕死の重傷を負っている。ウェインとトーレスの会話からは、トーレスが厳しく武器を管理するようになった理由が明かされるぞ。そして……! イベント後、「M92F」が手に入る。

NMC DATA

Dogman(犬男)		
LV	17	
HP	102	
EXP	39	
BP	15	
落	回復剤2/がらくた	PE攻撃の吠え声(?)は、Ayaの防御力を下げる。無理に近づくよりは遠距離から狙おう。
攻撃法	円形の衝撃波、殴打攻撃	

(Eve襲撃後)2階

待望の「武器倉庫の鍵」を入手! しかし、武器倉庫には驚くような強力な武器があるわけではない。ただし、ツールが入手できるので、装備をチューンしたうえで、2階より先を目指すというのも1つの手だ。

Item(アイテム)

1. 弾+6 ※警官から入手
2. PE防御+1(80%)/PE防御+2(20%)
3. ツール
4. 回復剤3
5. 武器倉庫の鍵 ※手に入れると地下1階の武器倉庫の中に入ることができる
6. CR回避+1(80%)/CR回避+2(20%)
7. 回復剤3 ※机の上の小箱

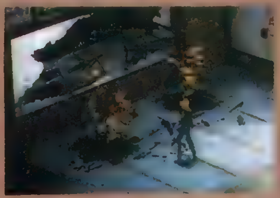
Battle(バトル)

1 Spider×2、Rat2×11
2 Spider×3
3 Dogman×2

Event(イベント)

ⒶDogman(犬男)の急襲!

奥に進もうとすると、2匹のDogmanがガラスを破って飛び出してくる。2匹同時に襲ってこられると非常にやっかいなので、1体ずつ確実に減らしていこう。戦闘が終わったら、奥の部屋の机に乗っている「武器倉庫の鍵」を入手する。

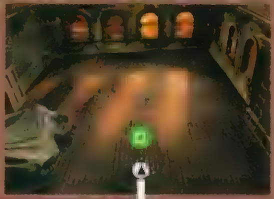


(Eve襲撃後)3階

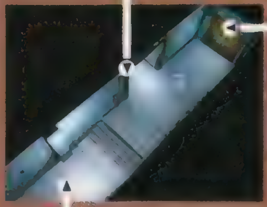
2階へ

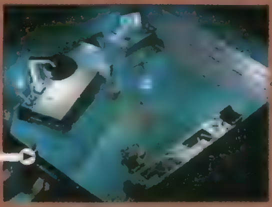
「ロッカーの鍵」に関しては、スロットを増やしたい人以外、この段階で開けに行く必要はない。ただし、ここでもらっておかないと、永久に入手不可能となるので注意しよう。

(Eve襲撃後)4階



警察犬シーバの変わり果てた姿「ケルベロス」が次のAyaの相手。部屋に入ると即、バトルに突入するので、その前に戦闘態勢を整えておこう。





MAP DATA

Item (アイテム)

1 ロッカーの鍵　※警官から入手
2 防御力＋1 (80%)／防御力＋2 (20%)
3 弾＋6　※警官から入手
4 Nジャケット

Battle (バトル)

1 Rat2×2、Crow2×1
2 Big-dogman×1
3 Spider1×1、Dogman×1
4 Crow2×1、Spider1×2

Event (イベント)

A 鑑識官を救出!
鑑識室に隠れている鑑識官は、HPを1度だけ完全回復してくれる。

B「ロッカーの鍵」を入手
倒れている警官に話しかけると「ロッカーの鍵」がもらえる。

C トーレスの仇!
トーレスの仇が警官を襲っている。倒せば「SG550」が手に入る。

D ベンたちを救え!
ベンをかばうベイカーにKerberosが牙をむく！　Ayaは間に合うのか!?

NMC DATA

Big-dogman(巨大犬男)		
LV	18	
HP	150	
EXP	45	
BP	23	
落	SG550	攻撃力が脅威ではないが、1体なので何とか倒せるはず。ダメージ覚悟で攻撃的に！
攻撃法	円形の衝撃波、殴打攻撃	

Battle PICK UP

VS Kerberos (ケルベロス)

首を1本ずつ撃破して、確実に倒せ!

3本の首のうち真ん中が回復役で、HPが少なくなると回復のPEを使い始める。まずは真ん中の首を倒し、残った2本の首を1本ずつ倒そう。PEの「バリア」を有効活用しよう。

▼「バリア」を使えば、Kerberosの攻撃をかなり無効化できる。光線や体当たりを走って回避するのは難しいぞ。

▲真ん中の首の回復能力がクセ者。HPが最も多い首なのでなかなか倒せないが、逆にいえばコイツを先に倒すとあとが楽。

Kerberos					
LV	—	落	M16A	攻撃法	ビーム攻撃、突進攻撃
EXP	—				
BP	—				

HP		
左の首	中央の首	右の首
220	450	320

緊急企画

『パラサイト・イヴ』
ウラワザ大募集

キミが見つけたすごいウラワザを大募集！　攻略に役立つもの、楽しいもの、びっくりしちゃうもの、うれしいもの、ちょっとしたもの……などなど、とにかくなんでもOK！　発見したら、ハガキにその方法と効果等をわかりやすく書いて、158ページのあて先まで送ってね。

特報!

最高の完全攻略本が4月11日、ついに登場!

パラサイト・イヴ 攻略ガイド

さらに『パラサイト・イヴ』の真実に迫りたい、というキミに贈る究極の攻略本が発売されるぞ！　超見やすいマップと詳細なモンスター＆アイテムデータなどで、この超大作のすべてを徹底解析。"完全"を求めるなら、電撃PS特別編集のこの一冊しかない!!　(電撃攻略王／定価￥950税別)

次号(4月10日発売)もゲーム後半を徹底大攻略!

FFVII×ハリウッド
融合する。
SQUARE USA PRESENTS
THE CINEMATIC RPG
[parasite eve]
パラサイト・イヴ
3.29(SUN) IN STORES
標準価格6,800円(税別) CD-ROM2枚組
DOLBY SURROUND
ムービー内の各所で使用されています。
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
©1998スクウェア／原作：瀬名秀明「パラサイト・イヴ」(角川ホラー文庫刊)／キャラクターデザイン：野村哲也
このソフトはプレイステーション取り扱い店及び、下記コンビニエンスストアでもお求めいただけます。
FamilyMart
記載の4チェーンのほか、
四国スパーでもお求めになれます。
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
PlayStation

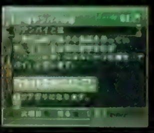
コンビニ専用ソフト

本格派麻雀ゲーム「牌神2」、コンビニでいよいよ新登場。

あの松村邦洋を実況に起用し、麻雀が大好きな人を満足させる本格派麻雀ゲーム「牌神2」。このゲームは、松村邦洋と共に世界各地を転戦しながらプロ雀士と対局する「麻雀グランプリ」、対戦相手をフリーに選んで対局できる「プレイパート」や、初心者でもわかるように麻雀の基礎から教える「学習パート」を用意。プレイヤーのレベルを大きくアップします。さらに、麻雀ゲーム初の振動で感じるデュアルショック対応。「しゃべる! ふるえる! 学べる!」の麻雀ファンが待ちに待ったゲームです。

★プレイパート ●麻雀グランプリ…プロの雀士たちと世界を転戦しながら行われる「麻雀グランプリ」。松村邦洋の実況と世界各地の特色あふれた演出で、プロ雀士と対局していくモードです。●特典麻雀…対戦相手を自由に選んで対局するフリー対局モードです。ただ打つだけなくポイント特典制度も導入しています。

★学習パート ●基本学習…初心者でもわかるように、麻雀の特殊な用語解説から、プレイするにあたっての細かなルールを解説します。●手役学習…麻雀の打ち方はわかるという人のためのモード。練習問題形式で麻雀の役を覚えます。●テンパイ麻雀…打ち方も役もひと通り理解している人のためのモード。テンパイにするには、どのような牌の切れ方をすれば早いのか? 効率の良い切り方を覚えるモードです。



アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応

◎発売:(株)スクウェア ◎対応機種:プレイステーション ◎価格:5,800円(税別)

©1998 スクウェア "PS" マークおよび "Play Station" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

競馬ファンの方には、コチラ。
パワーステークス 2
4月発売予定
予価5800円(税別)
©1998スクウェア
〈データ協力〉
競馬ブック

デジキューブのあるコンビニなら、ほしいソフトがいつでも買える
ゲーム買うなら、コンビニだ。

7-ELEVEN FamilyMart K サンクス

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

送料わずか200円。

お近くにデジキューブ提携のコンビニエンスストアがないお客様には、通信販売でお届けします
お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

フリーフォン 0070-80-7080

受付時間:平日・土曜13:00~21:00/日曜・祝日10:00~18:00
(携帯電話・PHSからはつながりませんのでご注意ください。)

●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です ●代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。) ●商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。●販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。それ以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。地域によっては2~3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便 株 城南店気付大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ヒル新館 03-3444-5888 代

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

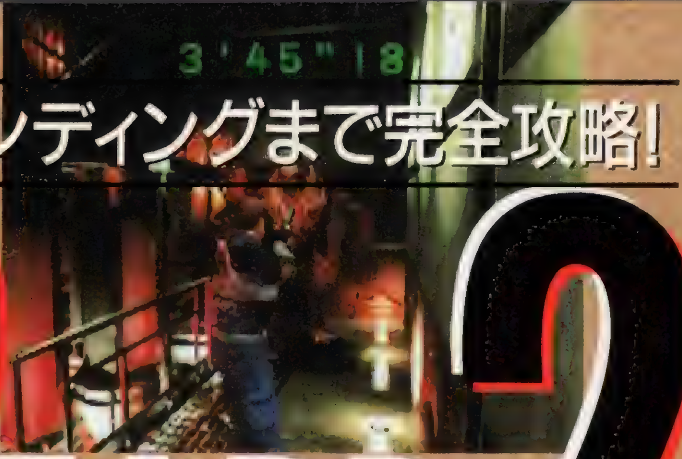
春休み攻略スペシャル

バイオハザード２
鉄拳３
ゼノギアス
ブシドーブレード弐
ファイナルファンタジーV
悠久幻想曲 2nd Album
ノエル～ラ・ネージュ～
REBUS
闘魂烈伝３
みつめてナイト
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 彩のラブソング

イラスト／伊藤勇太

感動のエンディングまで完全攻略！

BIO HAZARD 2



もう『バイオ2』は味わい尽くしたという人たちに、今回は隠し要素を一挙公開。もちろんまだ終わってない人へのフォローも万全。エンディングまでガイドする。

バイオハザード 2

発売中 サバイバルホラー	▶¥6,800(CD2枚組) ▶カプコン ▶MC(1ブロック)

『バイオ2』に隠されていた、さまざまな秘密を大公開!!

隠し要素1 3種類の隠し武器をGETせよ！

前作同様、『バイオ2』にも弾数無制限の強力な隠し武器が用意されていたぞ。しかも今回は3種類！　中には普通にプレイしていたのではお目にかかれない珍しい武器もあるので、ぜひゲットしてその破壊力を楽しんでもらいたい。ただ、例によって条件はかなりキツイぞ。果たして、すべての隠し武器を入手することができるかな？

◀条件を満たせば、そのデータをロードした際、隠し武器がアイテムボックス内にあるのだ。

▶隠し武器の3種類は、いずれも弾数が無制限。そしてそのどれもがとにかく強力なのだ。

マシンガン(弾数∞)

使用条件 救急スプレーを一切使わず、裏シナリオのノーマルモードをランクA以上のスコアでクリアする。

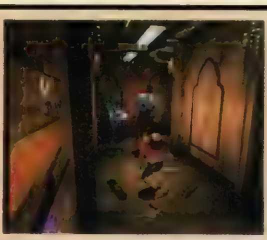
ゲーム中に入手できるサブマシンガンと性能は同等。ただ、弾数が無制限だということが決定的に異なる。ザコ相手だと、足止めしつつ攻撃できるので、非常に便利な武器といえる。ただ、単発の破壊力に欠けるので、ボスクラスが相手だと少々つらいかもしれない。

◀ゾンビだろうがリッカーだろうが、ものの数ではない。普段はこれだけあればOKだ。

ガトリングガン(弾数∞)

使用条件 インクリボンを1回も使わず、裏シナリオのノーマルモードをランクA以上のスコアでクリアする。

サブマシンガンと同等の連射性を持ち、攻撃力でははるかに上回る強力な武器。ただ、攻撃の操作をしてから弾が出るまでにかなりのタイムラグがあるため、リッカーなど、素早い動きをする敵にそのスキをつかれると少々つらいところがある。

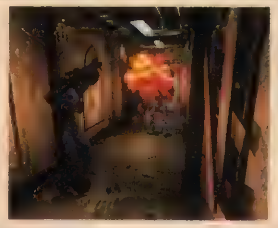


◀弾が出てしまえば強いので、ゾンビが大量にいるようなところでは非常に便利だ。

ロケットランチャー(弾数∞)

使用条件 2時間30分以内に、表か裏のシナリオのノーマルモードをランクA以上のスコアでクリアする。

前作にも隠し武器として用意されていた弾数無制限のロケットランチャー。発射されるまでに若干のタイムラグこそあるものの、ボス以外はすべて1撃で粉砕可能。さらに這いずりゾンビやリッカーにもしっかり当たってくれる。とにかくこの破壊力は魅力だ。



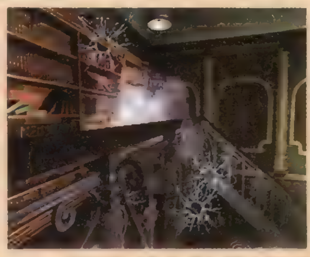
◀ゾンビならば一撃で粉砕！そのすさまじいばかりの破壊力は、まさに驚愕のひとこと。

 © CAPCOM CO.,LTD.

隠し要素2 画面にヒビが入る!!

発生条件 銃口が、画面に向かって完全に正面を向いている状態で、銃を撃つ。

これは前作にもあった隠し要素だが、「バイオ2」ではより簡単に見られるようになっている。銃口が画面に対して完全に正面を向くようなら、どこでも画面にヒビが入るぞ。また対応している武器も前作より増えている。ちなみに、レオンはハンドガン、ショットガンの2種類が対応。一方のクレアはハンドガンのみに対応している。ヒビの入り方にも、いくつかパターンが用意されているので、いろいろな場所で何回も試してみよう。



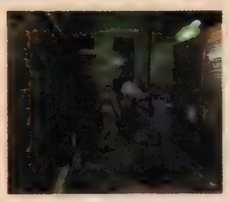
◀おまけゲームの「第4の生存者」でもこの現象はおきるのだ。

◀レオンはショットガンで画面にヒビを入れることが可能。結構簡単だし、迫力もあるのだ。

隠し要素3 やはりあった隠しコスチューム

これまた前作にもあった隠し要素だが、この「バイオ2」にもコスチュームチェンジが用意されていた。しかも、今回は3パターン。ただ、残念ながら、条件は今のところ秘密。でも、裏シナリオまでクリアしていれば、大体の見当はつくんじゃないかな? そう、カギは前作にも出てきた彼が握っているのだ。彼に永遠の安らぎを与えたとき、なにかがもたらされるハズ。がんばって探してみよう!

◀まずは裏シナリオをクリア。この場所に見覚えは?



▶アイテムに頼らない真の強者が秘密を解き明かす!?

レオンの場合

レオンのコスチュームは、革ジャンとタンクトップの2種類。しかも、コスチュームチェンジすると見た目が変わるだけでなく、ハンドガンの構え方まで変化するのだ。実はここに、重大な秘密が隠されている。コスチュームチェンジをすると、ハンドガンを撃つスピードが速くなるのだ。気づきにくいが、これに救われる場面も多いはず。

◀革ジャンタイプ。片手で銃を構える姿がカッコイイ。

▶筋肉質なフォルムがたくましいタンクトップタイプ。

クレアの場合

クレアの隠しコスチュームは、ウエスタン風の少々派手なもの。このコスチュームに着替えると、コルトS.A.A.という銃も一緒に入手できる。この銃を使うと射撃スタイルがクイックドローになるぞ。

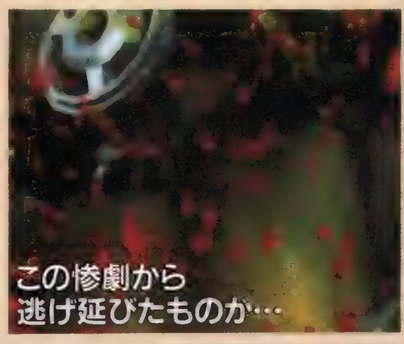
▲装弾数が6発なので、撃ち尽くすのも一瞬。注意も必要だぞ。

※武器の実用性は、1発の攻撃力や使いやすさを考慮し、S・A・B・C・D・Eの6段階で表しています。なお、このデータは編集部独自で調べたものです。

隠し要素4 おまけゲーム『第4の生存者』

発生条件 裏シナリオを、Sランクのスコアでクリアする。

下水道からヘリポートを目指す、レオンたちとは違った視点で展開されるもう1つの『バイオ2』。群がる敵をなぎ倒し、生き残るためにゴールを目指せ!



ハンク使用武器一覧

名前	実用性	コメント
ハンドガン	D	最初から予備弾丸を150発持っている
ショットガン	A	最初から予備弾丸を15発持っている
マグナム	A	最初から予備弾丸を8発持っている

主人公ハンクとは…?

ウィリアムからGーウィルスを奪取するために派遣された部隊。その生き残りがハンクだ。ヘリポートに向かい、入手したGーウィルスをアンブレラ社に届けるのが彼の目的。生き延びるための戦いが、新たな悲劇を生むのか!?

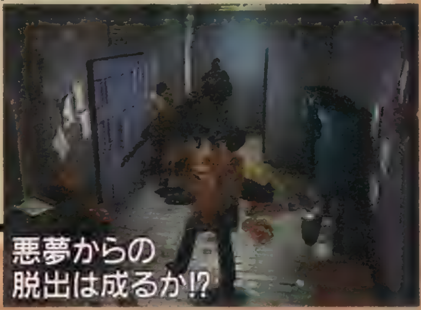
▲ゲーム開始は下水道から。レオンたちと逆のルートをたどる。

◀ゾンビたちは当然ハンクをも襲う。生きてここを出られるか。

『第4の生存者』ワンポイント攻略

ハンクは、最初から持っているアイテム以外、途中で入手することができない。ただ、弾薬は結構豊富に持っているので、うまく使い分けて警察署2F㊷屋上のヘリポートを目指そう。基本的に、敵が多いところではショットガン、そうでないところではマグナムかハンドガンを使うのがいいぞ。「第4の生存者」では、狭い通路に敵が群がっているため、戦闘を避けることが非常に困難である場面が多い。戦うべきときは、割り切って戦った方が、生き残る確率は高くなるのだ。ただ、思いのほか道のりは長いので、戦いが避けられる場面では避けた方が、当然有利なのはいうまでもない。

▶こんなところではショットガン。弾薬を効率よく使うことが、クリアへの道だ。

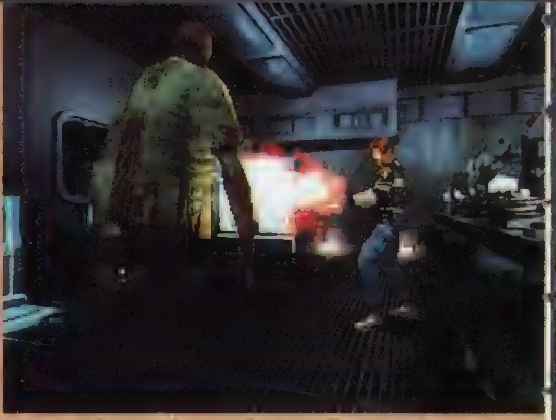


エイダとの決別、そして……

レオン･S･ケネディ

▶エイダとの再会。このあと、行動をともにするが……。

下水道でＧ－ウィルスの開発者・ウィリアム・バーキンの妻であるアネットに撃たれ、気を失ったレオン。意識を取り戻し、２体目のボス・アリゲーターとの熾烈な戦いを潜り抜けた彼は、再びエイダと合流。アンブレラの研究所と下水道を極秘に結ぶロープウェイを利用し、惨劇の原因を作り出した研究所へと向かう！　だがそこには、恐るべき形にその姿を変えたオリジナルＧが待ち受けていた。この恐怖に幕が下りるのは、一体いつ……!?



▲ロープウェイで研究所へ。だが、そこでもＧの魔の手がレオンたちに迫る!!

レオン編パートナー　エイダ･ウォン

恋人を探しているということだが、その行動に謎の多いエイダ。最後の最後で彼女の正体、そして目的が明らかになるが、その後……。結局、彼女も犠牲者の１人だったのか!?

レオン専用武器

武器名	実用性	コメント
コンバットナイフ	E	接近戦用のナイフ。攻撃力は最弱
ハンドガン	D	反動が小さく、使いやすい
カスタムハンドガン	C	オート３連射が可能。残弾数には注意
ショットガン	A	広範囲に攻撃可能な強力な武器
カスタムショットガン	S	集弾率を高め、攻撃力がアップ
マグナム	A	攻撃力は高いが、反動も小さくはない
カスタムマグナム	S	マグナムの攻撃力がよりアップ
サブマシンガン	B	単発の攻撃力は小さいがその連射性は魅力
火炎放射器	C	射程は短いが、植物系の敵に効果大

レオン固有アイテム

ライター	暖炉などに火種をつけるために利用する。意外にも、使いどころはけっこう多いのだ。

レオン編攻略チャート

ここでは、ゲーム開始からエンディングまでのルートを、チャートにして紹介するぞ。チャート内では、各部屋で入手できるアイテムまでバッチリ解説。これを見ながらプレイすれば、迷うところはないはずだ!!

1 裏通り西
ここからゲームスタート

2 ガンショップ
イベント後店主の死体を調べるとショットガンが入手可能。ハンドガンの弾も２つある。

3 路地
奥でハンドガンの弾を入手できるが、そちらへ進むと扉を開けてゾンビが出てくる。

4 裏路地
5 表通りA
6 バス車内
7 裏通りB
8 警察署敷地
⑥バス車内ではハンドガンの弾を入手できる。が、気づきにくいところに這いずりゾンビがいるので注意。ほかの場所には特に何もない。ゾンビに注意して、先を急ごう。

18 １Ｆホール
ハンドガンの弾、インクリボンが入手できる。

16 西オフィス
18 １Ｆホール
⑯西オフィスでブルーカードキーを入手後、１Ｆホールのコンピュータで使う。

17 待合室
11 西廊下
12 会議室前
14 階段廊下
15 写真暗室
⑰待合室でハンドガンの弾と救急回復、⑪西廊下でグリーンハーブとハンドガンの弾、⑭階段廊下でグリーンハーブ２つ、⑮写真暗室でインクリボンと作戦報告書２を入手できる。

30 ２Ｆ階段
２つの彫像を、向かい合わせて壁際に設置するよう移動させると、バージンハートが手に入る。

32 西廊下A
ゾンビがいるが、それ以外には何もない

31 S.T.A.R.S.ルーム
ここでは、ハンドガンの弾、救急スプレー、ショットガンを入手できる。また、クリスの日記の下にはユニコーンのメダルがある。あとフィルムＤも、この部屋にあるぞ。

▲フィルムＤは、ある机を50回調べると…。

12 会議室前
帰り道では窓から手が出てくるので要注意。

9 捜査会議室
ハンドガンの弾と作戦報告書１がある。奥の暖炉に火をつけるとバージンハートが手に入る。

18 １Ｆホール
ユニコーンのメダルでスペードのカギを入手。

10 資料室
ここにはインクリボン、パトロール報告書、４角クランク、ハンドガンの弾がある。

34 西廊下B
ハンドガンの弾とハンドガンパーツがある。

33 図書室
図書室の中にある階段から上に登り、通路を進んでいくと落とし穴から下に落ちる。落ちた先のつきあたりに電源スイッチがあるので押す。これで初めて、書架を移動させることができるようになる。そのあと、壁面に書いてあった通りに書架を移動させると、ビショッププラグを入手することができる。また、この室内の机の上には、レッドハーブが置いてあるので、必要なら取って、グリーンハーブと調合しておくと後々心強い。

35 ２Ｆホール
ハシゴを下ろすと１Ｆとの行き来が楽になる。

※チャートにある、数字と部屋名はＰ66～Ｐ67にある“ＭＡＰ一覧表（レオン編）”でＭＡＰ内に記載された数字と部屋名に対応しています。
※武器の実用性は、１発（１回斬る）の攻撃力や使いやすさを考慮し、Ｓ・Ａ・Ｂ・Ｃ・Ｄ・Ｅの６段階で表しています。なお、このデータは編集部独自で調べたものです。
※フィルムＤは31S.T.A.R.Sルームにありますが、現時点では場所は公開することができません。

39 2Fセーブルーム

秘書の日記A、インクリボン、小さなカギがある。

40 ヘリ廊下
43 2F裏口
42 屋上
29 敷地裏

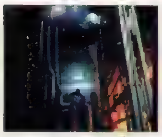
㊸2F裏口にある死体を調べると、ハンドガンの弾を入手することができるが、カラスがいるので無視した方が無難。

28 小屋

ここにはバルブハンドル、ハンドガンの弾、インクリボンがある。

42 屋上

バルブハンドルを入手したら、ここの給水塔で使う。するとヘリの火が消え、美術倉庫へ入ることができるようになるのだ。ほかにはなにもないので、先を急ごう。



▲給水塔でバルブハンドルを使う。

41 美術倉庫

屋上でヘリの火を消していれば、この部屋に入れるようになる。この部屋の片隅には、ダイヤのカギが置いてあるので忘れずに取ろう。また、壁面に設置された2体の女性の像それぞれにバージンハートを使うと、キングプラグを入手することができる。また、そのほかにも、ショットガンの弾が置いてあるので、必要なら取っておこう。

▲2つのバージンハートはここで使うのだ。

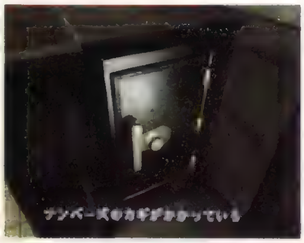
▲ダイヤのカギはここ。見逃すな！

44 2F非常階段
27 非常階段

このエリアは2階から来れば通り抜け可能。また合計でグリーンハーブを3つ入手できる。

24 東オフィス

この部屋にある小部屋の中には金庫があり、ショットガンの弾と警察署の地図が入っている。金庫を開けるナンバーは、⑰待合室にあった署内回覧に書いてある。また、非常階段に通じる扉の前に倒れている死体はハンドガンの弾を持っている。そのほかにもこの部屋には、インクリボンとグリーンハーブがある。



◀この金庫を開けるナンバーは、署内回覧に書いてあった。さて、ちゃんと入手している？

19 取り調べ室A
20 取り調べ室B

⑲取り調べ室Aにはルークプラグ、電気コード、救急スプレーが、⑳取り調べ室Bには小さなカギが置いてある。ちなみに電気コードは、⑪西廊下か㉕東廊下Bで使用するとシャッターが下りて、ゾンビの進入をある程度防げる。

21 休憩廊下

ここにはグリーンハーブがある。なお、ゾンビが大量に登場するのでショットガンを使おう。

13 押収品倉庫

ショットガンの弾とフィルムAを入手できる。ゾンビが大量にいるので注意。

16 西オフィス

ダイヤのカギが掛かっているこの部屋では、ハートのカギ、グリーンハーブ、ハンドガンの弾、レオンあてのメモなどのアイテムや書類を入手することができる。

25 東廊下B

ここから地下へ行くことが可能。また、ショットガンの弾、グリーンハーブが置いてある。

55 地下東
57 外堀

(55)地下東は今後も通るのでゾンビ犬は倒しておこう。(57)外堀にはレッドハーブがある。

50 地下駐車場

ここではイベントが発生し、エイダと初めて出会う。彼女と協力することで、トレーラーを動かして奥に進めるようになる。また、隅にグリーンハーブが置いてある。もし残りHPに不安があるようなら、これを使って回復しておいてもいいだろう。

▲エイダとトレーラーをどかす。これで先に進める。

47 留置場地下

ここにはハンドガンの弾がある。

48 留置場

エイダが言っていた情報通のベンがここにいる。だが、この時点では非協力的で、特にこれといった情報は得られない。ベンがいる牢屋の隣には、ブルーハーブとグリーンハーブがあるので取っておいてもいいだろう。特に、ブルーハーブはこのあとで必要になる可能性が高い。また、棚の中にはマンホールオープナーがある。

◀棚の中に置いてあるマンホールオープナー。この直後に必要になるので忘れず取っておこう。

49 犬舎

ここにはレッドハーブとブルーハーブがある。これらのハーブを取ろうとすると、ゾンビ犬が扉を破って襲い掛かってくるので注意。なお、マンホールオープナーを持っていれば、ここのマンホールから下水処理場へ行くことができるようになる。

▲マンホールオープナーはここで使うのだ。

62 処理場地下通路
60 処理場地下
61 処理場セーブ西

(62)処理場地下通路には巨大クモが2匹いて、通り抜けが困難。なお、(61)処理場セーブ西にはインクリボンとブルーハーブがある。

59 処理場A

現時点では先に進めない。とりあえず戻ろう。

60 処理場地下

(59)処理場Aに行ってからここに来ると、プレイヤーキャラがエイダに変わる。

64 屋外通路
65 工事中通路B

(65)工事中通路Bにはショットガンの弾がある。エイダは使えないが、取っておいた方がいい。

63 水槽

まず階段を降りて、木箱を奥の壁にくっつくように押して3つ並ぶ形を作る。この際、木箱の1つは乗り越えてから押す必要がある。その後、階段を上ったところにあるスイッチを押して水槽に水を満たす。これで部屋の奥に進めるようになり、クラブのカギが入手できる。また、下水処理場の地図もこの部屋にあるので、忘れずに取っておこう。

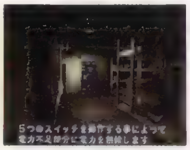
▲奥にある木箱を乗り越えないと、3つ並べられない。

60 処理場地下

ここまで戻ってくると、プレイヤーキャラがレオンに変わる。

54 機械室

この部屋の中には電源パネルが設置されている。オーバーヒートしないようにスイッチを入れていき、電力を供給。すると(53)武器庫のカードリーダーが生き返る。これで(53)武器庫に入るための第1段階は終了。なお、この部屋の中には警察署地下の地図とグリーンハーブもある。グリーンハーブはともかく、地図は忘れずに取っておこう。



▲上、下、上、下、上と入れるのがカンタンかな？

56 検死室

この部屋の中にはレッドカードキーがある。これを取るとゾンビが大量に出てくるので注意。

53 武器庫

54機械室で電力を供給したあと、カードリーダーでレッドカードキーを使うと、ここに入れる。この中にはサブマシンガン、サイドパック、ハンドガンの弾2つ、ショットガンの弾がある。

26 宿直室

ここにはマグナム、ショットガンの弾、ジョージの日記が置いてある。

23 記者会見室

この部屋では、まず火種をつけたあと、12、13、11の順にコックをひねると金の歯車が入手できる。また、ここにはフィルムBもある。

33 図書室

ここへ来ると、11西廊下と25東廊下Bの2つの廊下にゾンビがなだれ込む。電気コードを使っておけば、どちらか一方からの侵入を防ぐことができるぞ。

▲窓ガラスを割って、侵入してくるのだ。

45 3Fホール
46 時計台

46時計台でクランクを使うと、隠し階段が現れる。これを上り、その先で金の歯車を使う。すると、さらにその奥でナイトプラグを入手することができる。

▲あとはダストシュートで留置場に直行。

48 留置場

ここに来ると、ベンの叫び声が……。彼は死に際に、署長あてのメールの写しを残す。

59 処理場A

4つのプラグをすべて集めてここへ来ると、最初のボス戦が始まる。ベンの弔い合戦だ。

BOSS 1 G（幼体）

巨大な腕による1撃は非常に強力。マグナムやショットガンといった攻撃力の高い武器を利用して、近づかれる前に倒すようにしよう。小型の胚に喰いつかれたら、即座に✚キーをガチャガチャやって暴れれば、ノーダメージで振りほどくことが可能。G（幼体）本体への攻撃に夢中になるあまり、小型の胚の存在を忘れ、無用なダメージを受けることだけは避けるようにしたい。

▲ボス戦が始まったら、ここで銃を連射だ！

58 処理場B

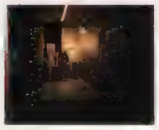
ボス戦後は、ここでエイダと合流できる。

73 下水道L字廊下

ここにはブルーハーブが2つ置いてある。

72 北管理室B1F
85 北管理室B2F

72北管理室B1Fには救急スプレー、インクリボン、ハンドガンの弾、下水管理人へのFAXがある。85北管理室B2Fにはショットガンの弾と、マグナムの弾がある。



▲B2Fではライターを使い、灯りを確保。

86 下水道T字廊下

ここでイベントが発生し、プレイヤーキャラがエイダになる。また、下水道の地図もある。

83 下水通路A

レオンを撃った女を追い、ハシゴを上る。

71 隠し通路

ここはゴキブリに注意し、ダッシュで抜けよう。

70 吹き抜けB1F
81 ゴミ溜め場

70吹き抜けB1Fではイベントが発生。81ゴミ溜め場に行くと、キャラがレオンに変わる。

86 下水T字廊下

プレイヤーキャラがエイダから気絶したレオンに変わり、ここの場所からから再スタート。

83 下水通路A

ここの奥にある2つの死体を調べると、オオカミのメダルとショットガンの弾を入手することができる。メダルは少々見づらいところにあるのでよく探そう。

▲エイダのところに行く前に、メダルは取っておこう。

78 下水通路B

2匹の巨大クモをかわし、先に進む。

79 吹き抜けB2F

ここでは、バルブハンドルを使うことで先に進むことができる。進んだ先には、グリーンハーブ2つとショットガンの弾、ブルーハーブのプランターがある。なお、のちに70吹き抜けB1Fに行くことになるので、2度手間を踏まないように、進んだ先でバルブハンドルを使い、通路を元どおりに直しておこう。きっと「あ、よかった」と思うはず。

▲この直後はボス戦。ここでセーブしておくといいぞ。

80 ボンベ通路

ここを奥まで進むとボス戦に突入。倒すまで、この部屋から出ることができなくなる。

BOSS 2 アリゲーター

アリゲーターが出現したら、ダッシュで来た道を駆け戻り、途中にある高圧ボンベを通路に転がす。そのまましばらく待っているとアリゲーターがやってきて、ボンベをくわえ込んでしまうのだ。そこをすかさず銃で攻撃すれば、1撃で倒すことができるぞ。一応、力押しで倒すことも可能。

▲ボンベをくわえたら銃を撃つ！　これでジ・エンド。

81 ゴミ溜め場

ここにはインクリボンがある。

70 吹き抜けB1F

ここでは、オオワシのメダルと下水管理人の日報が入手できる。ただし、あらかじめバルブを使い、通路を移動させておくこと。

71 隠し通路

ここを通って78下水通路Bへ戻る。

78 下水通路B

オオワシのメダルとオオカミのメダルをここの通行認定機に使うと、先に進めるようになる。

77 洞窟
76 地下搬入口

76地下搬入口では、高圧ボンベを使わずにアリゲーターを倒した場合に、ショットガンの弾とハンドガンの弾が手に入る。

◀力押しで倒した場合ここにアイテムが。

90 ロープウェイ

ロープウェイで移動中、謎の手が攻撃してくるが、数発撃ち込めばそのあとは静かになる。

89 ロープウェイ乗り場

発煙筒に火をつけると、武器ボックスのカギが見えるようになる。忘れずに取っておこう。

91 地下通路1

分かれ道を向かって左に進むと、ショットガンパーツがあるぞ。

92 地下通路2

通路右の奥にはグリーンハーブが2つある。

94 パネル室

ここにはインクリボン、ショットガンの弾、マグナムの弾、救急スプレーがある。

93 ターンテーブルエリア

ここには**ハンドガンの弾**と**工場の地図**がある。また㊽車両の中には**マグナムの弾**と**DOWNキー**がある。

96 車　両

エイダが謎の手の攻撃を受け、倒れる。

95 ターンテーブル

危険を承知で車両の外に出ると、そこにはGが！最強の敵との戦いが、今始まる!!

BOSS 3 G2

G2は、攻撃力が非常に高い強敵。幸い、動きは決して早くはないので、ターンテーブルを回り込むようにして、距離を取りながらチクチク攻撃していこう。行き止まりまで追いつめられたら、まだ余裕のあるうちに素早く相手の脇を走り抜け、逆回りに進みながら、また同じ事を繰り返すのだ。

◀脇を走り抜けるときは早めに。引き付け過ぎると攻撃を受けるぞ。

99 ターンテーブルB4F

G2を倒し、アンブレラ研究所へ到着。

98 警備室

ここには**マグナムの弾**、**ショットガンの弾**、**グリーンハーブ**、**インクリボン**がある。

103 メインシャフト

中央にあるブレーカーシステムからメインヒューズが抜き取られている。まずこれを探そう。

107 東通路（青）

電力が供給されていないため、⑯冷凍室へしか行けない。素直にそちらへ向かおう。

106 冷凍室

この部屋の中には**救急スプレー**、**ヒューズケース**がある。ヒューズケースを作業ボックスで使うと、**メインヒューズ**が入手できる。

103 メインシャフト

メインヒューズを入手したら、中央のブレーカーシステムで使う。これで、⑩東通路（青）、⑩西通路（赤）のシャッターを開けることができるようになる。

▲メインヒューズを入手したらすぐ使おう。

102 西通路（赤）

とりあえず、⑩個室1へ向かう。

100 個室1

ここには**ブルーハーブのプランター**、**火炎放射器**、**研究施設保安マニュアル**、**ユーザー登録方法**がある。また、対B.O.W.用ガスもあるが、実際の効果はなし！

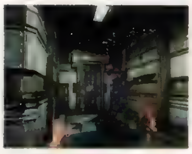
▲ライターか火炎放射器を使えば個室2へ行ける。

101 個室2

インクリボンと**ショットガンの弾が2つ**ある。リッカー改が2匹いるので注意。

102 西通路（赤）

シャッターを開けると奥の通路からイビーが2匹待ち受けている。⑩個室1で入手した火炎放射器を使うか、破壊力が高いマグナムを使い、倒して進もう。



▲イビーは倒してもしばらくは攻撃判定を残している。

104 階段（上）
113 階段（下）

いきなりイビーが1匹いるので注意。また、⑭には**グリーンハーブが2つ**ある。

114 倉庫前廊下1

ここには**グリーンハーブが3つ**ある。ただ、リッカー改が3匹いるので警戒しておこう。

112 管制室

わかりづらいが、この部屋のコンピュータを調べると**研究所の地図**が入手できる。

110 T字廊下

ここには**レッドハーブ**がある。⑩電算室へ向かうと、上から虫が降ってくるので注意！

109 電算室

この部屋は巨大な蛾が守っている。これを倒し、コンピュータの上にいる虫も排除したら（銃で撃っても全然平気）、仮ユーザー登録をすることができる。ただし、今はその効果は目に見えて現れない。このあとクレアでプレイするときに何らかの違いが…。

▲指紋を登録。パスワードは「GUEST」。

111 ワクチン生成室

ここのロッカーには**マグナムパーツ**があるが、入手するには武器庫のカギが必要。また、部屋の奥では**ラボカードキー**を入手できる。

108 CTスキャン室

ラボカードキーを使うと扉が開く。室内の電気を点けると**MOディスク**が見つかるので取ろう。また**救急スプレー**、**マグナムの弾**もある。

98 警備室

エイダの容体を心配して戻ってみると、すでにもぬけの殻。仕方ないので探索を再開する。

107 東通路（青）

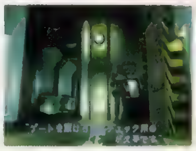
MOディスクを持ってくると、アネットが登場。倒れた彼女から**G－ウィルス**が入手できる。

103 メインシャフト

ここに来るとレオンの目の前に銃を構えたエイダの姿が。彼女はG－ウィルスを渡せとレオンに迫るが……。

114 倉庫前廊下1

ここのコンピュータにMOディスクを使うと、シャッターが開いて⑮倉庫前廊下2へ行けるようになる。ボス戦があるので、⑫管制室でセーブしておくといい。



▲ここでMOディスクを使うのだ。

115 倉庫前廊下2

ここには特に何もない。先を急ごう。

116 G倉庫

脱出用のエレベーターにたどり着いたレオン。だが、そこに最強のGが姿を現わす！

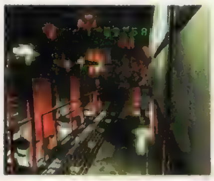
BOSS 4 G3

基本的な戦い方はG2のときとまったく同じ。今回は無理に相手の近くをすり抜ける必要がないので、前よりは簡単に倒せることだろう。あとがあるので、ここで無駄なダメージを受けないようにしよう。

▶距離を取って攻撃。マグナムならすぐ倒せる。

BOSS 5 G4

動きがあまりに早いため、完全に攻撃を避けることは難しい。回復アイテムをたくさん持っているのなら、それをガンガン使いながら、開き直って接近戦を挑んだ方が、どちらかというと早く倒せるぞ。

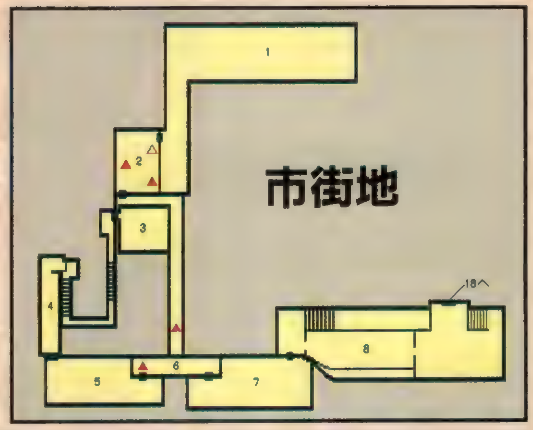


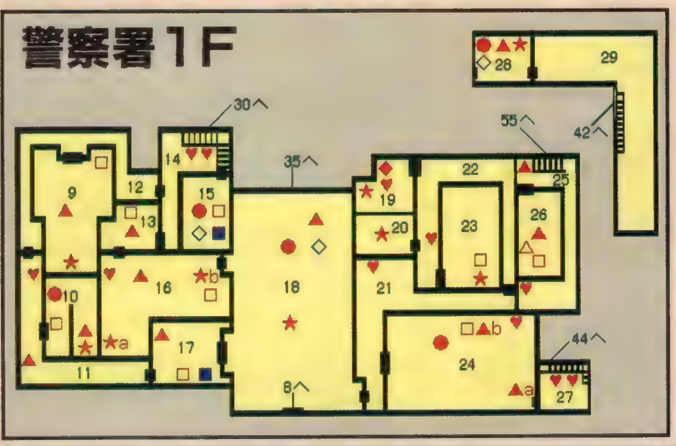
▶この動きを見切るのは困難。多少のダメージは覚悟しよう。

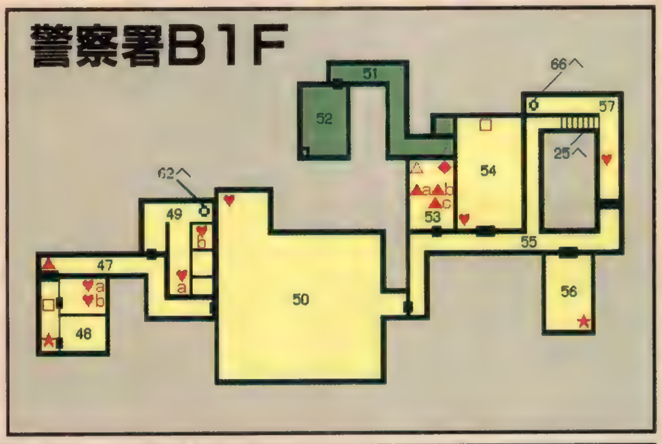
これで完璧！全ステージMAP一覧表 レオン編

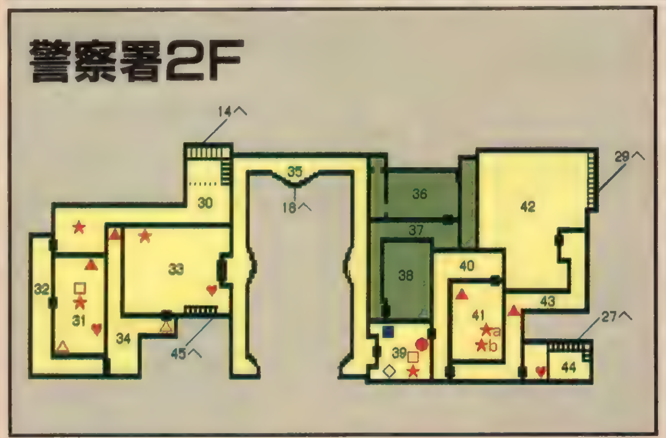
▶P62～65の攻略チャートと合わせて使えば簡単にクリアできるぞ！

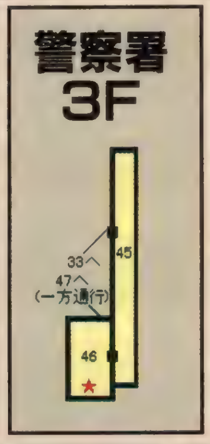
マップ内の部屋の番号はP62～65の攻略チャートの部屋番号に対応しているぞ。なお、マップ内の色の黒い部分はレオンでは行くことのできない部分だ。また、部屋などの番号は進む順番と必ずしも一致しないので注意してほしい。マップ内の記号は▲＝武器の弾、△＝武器、●＝インクリボン、♥＝回復アイテム、★＝重要アイテム、◆＝通常アイテム、□＝マップや書類など、■＝アイテムボックス、◌＝タイプライターを表している。

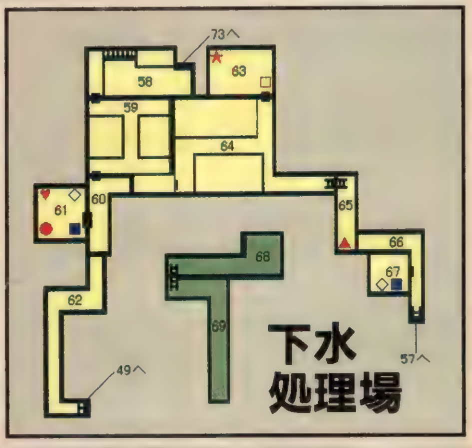


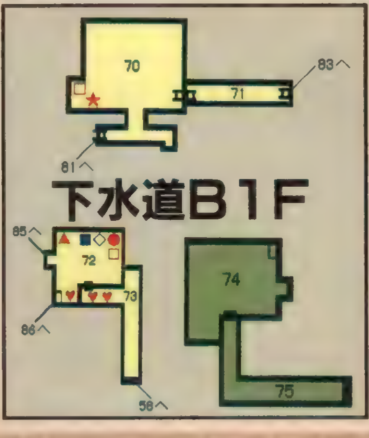


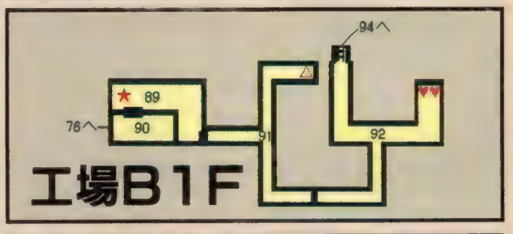


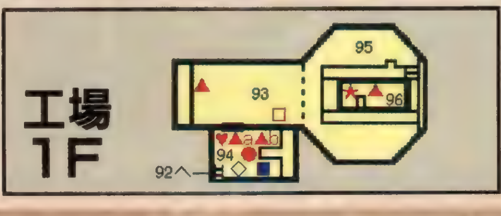




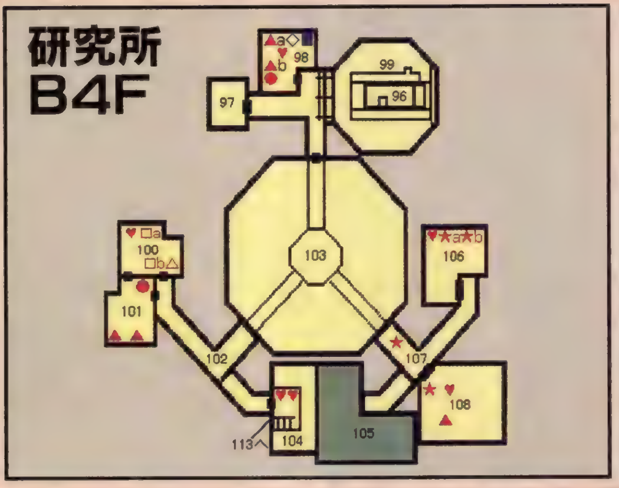


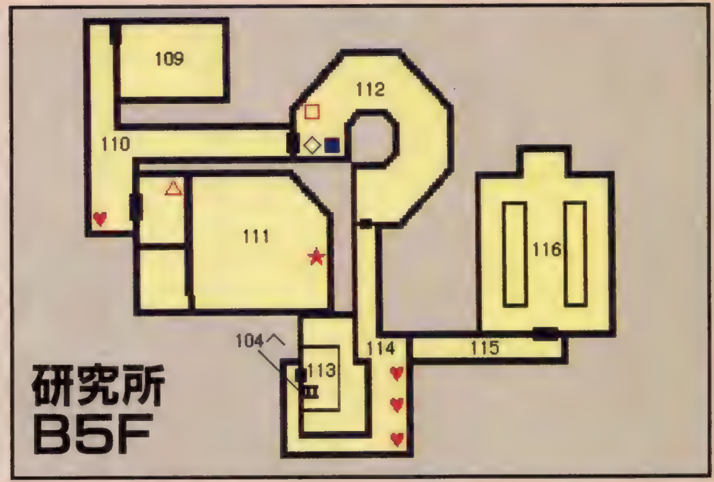






※フィルムDは㉛S.T.A.R.Sルームにありますが、現時点では場所を公開することができません。





各部屋にあるアイテム一覧表

レオン編では破壊力の高いマグナムの弾は貴重品。確実に取っていこう。

【市街地】

1：裏通り西
2：ガンショップ
▲ハンドガンの弾（15）
▲ハンドガンの弾（15）
△ショットガン
3：路地
▲ハンドガンの弾（30）
4：裏路地
5：表通りA
6：バス車内
▲ハンドガンの弾（15）
7：表通りB
8：警察署敷地

【警察署1F】

9：捜査会議室
▲ハンドガンの弾（15）
★バージンハート
□作戦報告書1
10：資料室
▲ハンドガンの弾（15）
●インクリボン
★4角クランク
□パトロール報告書
11：西廊下
▲ハンドガンの弾（15）
♥グリーンハーブ
12：会議室前
13：押収品倉庫
▲ショットガンの弾
□フィルムA
14：階段廊下
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
15：写真暗室
●インクリボン
□作戦報告書2
16：西オフィス
▲ハンドガンの弾（15）
♥グリーンハーブ
★aハートのカギ
★bブルーカードキー
□レオンあてのメモ
17：待合室
▲ハンドガンの弾（15）
□署内回覧
18：1Fホール
▲ハンドガンの弾（30）
●インクリボン
★スペードのカギ
19：取り調べ室A
♥救急スプレー
★ルークフラグ
◆電気コード
20：取り調べ室B
★小さなカギ
21：休憩廊下
♥グリーンハーブ
22：東廊下A
♥レッドハーブ
23：記者会見室
★金の歯車
□フィルムB
24：東オフィス
▲aハンドガンの弾（15）
▲bショットガンの弾
●インクリボン
♥グリーンハーブ
□警察署の地図
25：東廊下B
▲ショットガンの弾
♥グリーンハーブ
26：宿直室
▲ショットガンの弾
△マグナム
□ジョージの日記
27：非常階段
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
28：小屋
▲ハンドガンの弾（15）
●インクリボン
★バルブハンドル
29：敷地裏

【警察署2F・3F】

30：2F階段
★バージンハート
31：S.T.A.R.S.ルーム
▲ハンドガンの弾（15）
△ショットガン
♥救急スプレー
★ユニコーンのメダル
□クリスの日記
32：西廊下A
33：図書室
♥レッドハーブ
★ビショップフラグ
34：西廊下B
▲ハンドガンの弾（15）
△ハンドガンパーツ
35：2Fホール
39：2Fセーブルーム
●インクリボン
★小さなカギ
□秘書の日記A
40：ヘリ廊下
41：美術倉庫
▲ショットガンの弾
★aダイヤのカギ
★bキングプラグ
42：屋上
43：2F裏口
▲ハンドガンの弾（15）
44：2F非常階段
♥グリーンハーブ
45：3Fホール
46：時計台
★ナイトプラグ

【警察署B1F】

47：留置場地下
▲ハンドガンの弾（15）
48：留置場
♥aブルーハーブ
♥bグリーンハーブ
★マンホールオープナー
□署長あてのメールの写し
49：犬舎
♥aレッドハーブ
♥bブルーハーブ
50：地下駐車場
♥グリーンハーブ
53：武器庫
▲aハンドガンの弾（15）
▲bハンドガンの弾（15）
▲cショットガンの弾
△サブマシンガン
◆サイドパック
54：機械室
♥グリーンハーブ
□警察署地下の地図
55：地下東
56：検死室
★レッドカードキー
57：外堀
♥レッドハーブ

【下水処理場】

58：処理場B
59：処理場A
60：処理場地下
61：処理場セーブ西
●インクリボン
♥ブルーハーブ
62：処理場地下通路
63：水槽
★クラブのカギ
□下水処理場の地図
64：屋外通路
65：工事中通路B
▲ショットガンの弾
66：工事中通路A
67：処理場セーブ東

【下水道B1F・B2F】

70：吹き抜けB1F
★オオワシのメダル
□下水管理人の日報
71：隠し通路
72：北管理室B1F
▲ハンドガンの弾（30）
●インクリボン
□下水管理人へのFAX
♥救急スプレー
73：下水道L字廊下
♥ブルーハーブ
♥ブルーハーブ
76：地下搬入口（注1）
▲aハンドガンの弾（15）
▲bショットガンの弾
77：洞窟
78：下水通路B
79：吹き抜けB2F
▲ショットガンの弾
♥aグリーンハーブ
♥bグリーンハーブ
♥cブルーハーブ（フランター）
80：ボンベ通路
81：ゴミ溜め場
●インクリボン
83：下水通路A
▲ショットガンの弾
★オオカミのメダル
85：北管理室B2F
▲aショットガンの弾
▲bマグナムの弾
86：下水道T字廊下
□下水道の地図

【工場B1F・1F】

89：ロープウェイ乗り場
★武器ボックスのカギ
90：ロープウェイ
91：地下通路1
△ショットガンパーツ
92：地下通路2
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
93：ターンテーブルエリア
▲ハンドガンの弾（15）
□工場の地図
94：パネル室
▲aショットガンの弾
▲bマグナムの弾
●インクリボン
♥救急スプレー
95：ターンテーブル
96：車両
▲マグナムの弾
★DOWNキー

【アンブレラ研究所B4F】

97：エレベータ
98：警備室
▲aショットガンの弾
▲bマグナムの弾
●インクリボン
♥グリーンハーブ
99：ターンテーブルB4F
100：個室1
△火炎放射器
♥ブルーハーブ（フランター）
□a研究施設保安マニュアル
□bユーザー登録方法
101：個室2
▲ショットガンの弾
▲ショットガンの弾
●インクリボン
102：西通路（赤）
103：メインシャフト
104：階段（上）
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
106：冷凍室
♥救急スプレー
★aヒューズケース
★bメインヒューズ
107：東通路（青）
★G－ウィルス
108：CTスキャン室
▲マグナムの弾
♥救急スプレー
★MOディスク

【アンブレラ研究所B5F】

109：電算室
110：T字廊下
♥レッドハーブ
111：ワクチン生成室
△マグナムパーツ
★ラボカードキー
112：管制室
□研究所の地図
113：階段（下）
114：倉庫前廊下1
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
115：倉庫前廊下2
116：G倉庫

注1：ここで入手できるショットガンの弾とハンドガンの弾は、高圧ボンベを使わずにアリゲーターを倒したときのみ、入手できるようになっている。

POINT攻略 レオン編

戦いも熾烈になるゲーム終盤で
特にわかりにくいポイントを
ピックアップして攻略!!

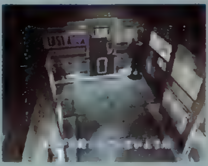
オオカミ、オオワシの2つのメダルはここにある!

下水道から先に進むために必要不可欠なアイテム、オオワシのメダルとオオカミのメダル。これらはどちらも死体が持っているため、見過ごしてしまいがちなのがやっかいなところ。これらはそれぞれ、(70)吹き抜けB1F、(83)下水通路Aにあるので、注意深く調べよう。なお、仮にエイダで発見しても入手することはできない。レオンで入手する必要があるのだ。

▲先に手に入るのがオオカミのメダル。この死体を調べよう。
◀オオワシのメダルは下水管理人の死体が持っている。

研究所内に電力を供給する手順

研究所内部には、ブレーカーシステムからメインヒューズが抜かれているため、電力が供給されてない場所がある。これを解決するためには、メインヒューズを見つけ出すことが必要だ。その方法は、ここで紹介している通りだ。



▲電力供給がされていないため、シャッターが開かない。

▲(106)冷凍室でヒューズケースを発見！　これを冷凍室の奥にある作業ボックスで使ってみよう。

▶あとはこれを(103)メインシャフトのブレーカーシステムに使おう。
▲すると、メインヒューズを入手することができるのだ。

メインヒューズが完成したらメインシャフトへ!

カギがかかっていて入れない部屋の入り方

研究所内の(101)個室2に入るためには、隣の(100)個室1から通風口をたどって行くほかない。(100)個室1にある火炎放射器か、ライターを使い、謎の植物を排除してから進もう。

火炎放射器を入手!!

▲ライターを利用して燃やすことも可能。アイテム欄に空きがないときに便利だ。
▶火炎放射器はここ。

研究所の地図は意外なところに…

ほかの場所と違い、研究所の地図は壁に張ってあったりすることがない。これは、(112)管制室のコンピュータを調べることで入手することができるのだ。つい見落としてしまいがちだが、地図が必要ならば注意して調べよう。

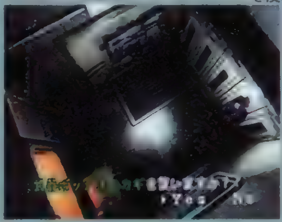
◀コンピュータからの情報で地図をゲット。非常に特殊なケースだ。

武器ボックスのカギのありか

(111)ワクチン生成室でマグナムパーツを入手するためには、武器ボックスのカギが必要。このカギは、(89)ロープウェイ乗り場にある。ここで発煙筒を発射すると、その光でカギが見えるようになるのだ。忘れずに入手しておこう。

▼すると、足元で何かがキラキラ光りはじめる。これこそが、武器ボックスのカギなのだ。

▲ロープウェイ乗り場についたら、なにはともあれ発煙筒発射。ライターを使おう。



武器ボックスの中には…

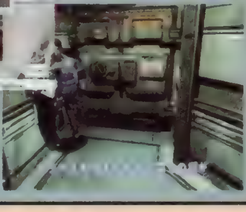
(111)ワクチン生成室のロッカーの中には、マグナムパーツが入っている。これをマグナムと組み合わせると、最強の武器・カスタムマグナムが完成するのだ。これからの激しい戦いに、非常に役立ってくれるぞ。

電算室の謎…

(109)電算室で巨大な蛾を倒し、コンピュータ上の虫を排除すると(105)Gカプセル室のスタッフ登録ができるようになる。このために必要なパスワードは、(100)個室1にある研究施設保安マニュアルに書いてあるので忘れずに読んでおこう。ただ、ここでスタッフ登録をしても、現段階ではゲームに何の変化もない。もしかすると次のクレアでのプレイで、なんらかの変化があるのかもしれないが……?

◀まずは電算室に巣くう巨大な蛾を倒さなくてはならない。

▲晴れてスタッフ登録。パスワードは「GUEST」だ。ただ、これを入力してスタッフ登録しても、今は何も起こらない。



▼Gカプセル室に入るためには、2人の指紋照合が必要だという。できることならばクレアに協力を求めたいが、さて……?

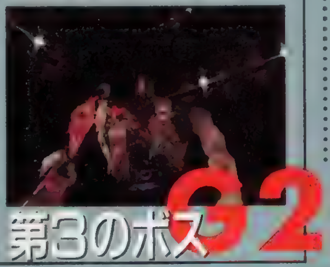
BOSS戦攻略 レオン編

より強力な敵が待つ終盤戦
この激烈な戦いに勝ち残る
ための必勝法を伝授!!

95 ターンテーブル

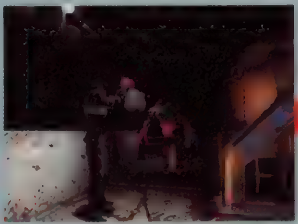
移動するターンテーブル上での戦い。狭い空間でいかに立ち回るかが勝利のカギとなる。

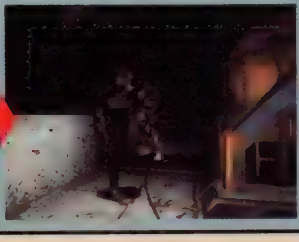
巨大なカギ爪を武器に迫るG2。相手の動きの鈍さを突くのだ！



対ボス攻略 相手の動きを見切ろう!

中央に車両があるため、非常に狭い場所での戦いを余儀なくされる。接近されると強力なカギ爪の1撃（大体、1発喰らうともう1発必ず喰らってしまうので、この場合2撃かな?）が怖いので、ここでは少々離れて戦いたい。ショットガン、もしくはマグナムを1～2発撃ってから、ダッシュで再び距離を取り、また攻撃というように、ヒット&アウェイの戦法を取るのが無難。なお、ショットガンなら10発程度、マグナムなら7～8発で倒すことが可能だ。





ターンテーブルの形を覚えよう

ターンテーブルはコの字型をしている。常に背後を気にして、極力追いつめられないようにするのがポイントだ。

116 G倉庫

脱出用のエレベーターの目の前。そこに最強にして最後の敵が現れる！この戦いでは、時間も大きな敵となる。

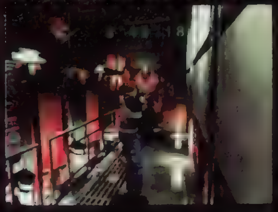
基本的には長いカギ爪を使い、G2と同じ攻撃法で攻めてくる。

対ボス攻略 距離を取って戦おう

攻撃方法がG2と同じなだけに、こちらの戦い方も、基本的にG2のときと同じでOKだ。しかも今回は、地形が数字の8の字をしているので、逃げながら攻撃していれば追いつめられる心配は一切ない。耐久力も下がっているし、この段階ではそれほど怖い相手ではないだろう。ただ、制限時間内に脱出しなくてはならないので、あまり時間をかけて戦っていると後々困ることになるぞ。ちなみにショットガンなら7発程度、マグナムなら5発で倒せる。

意外に使えるハンドガン

ハンドガンは撃った直後の反動が小さく、硬直時間が少ない。この利点は特にボス戦で有効だ。G3なら15発で倒せるしね。



最終戦 G4

すさまじい速さで襲いかかってくる。その動きを見切るのは実に困難。

対ボス攻略 攻撃力の高いマグナムを使おう!

G3にある程度ダメージを与えると、G4へと進化する。獣のような形態となり、その機動力はこれまでをはるかに上回る。相手の動きを読んで、ノーダメージで倒そうとするのは非常に難しい相手だ。ここは開き直って、回復アイテムを多数用意し、部屋の角で待ち構えて接近戦を挑むという捨て身の戦法を取ろう。結果的に、こちらの方が早く倒せるのだ。オススメはマグナム。これなら7発で倒せる。ショットガンでも、接近して攻撃すれば10発程度で倒すことが可能だ。

高いところに上ったときの対処法

下りてくるのを待っていてもいいが、高い確率で飛び込み攻撃を受けてしまう。1発ブチこんで引きずり降ろそう。

タックルしてきたときの対処法

見た目に反して、タックルはダメージが小さい。このあとの噛みつきを警戒して少々軸をずらし、弾丸を叩き込んでやれ！

シェリーを救うべく最後の敵に立ち向かう!

クレア・レッドフィールド

▶火炎弾、グレネード弾はボスで使う。ザコには硫酸弾で攻撃

お届けしてきたクレア編の攻略集も、いよいよ大詰め。残すは下水道の後半からアンブレラ研究所までの最終エリアだ。この範囲でレオン編と大きく異なる点は、研究所内での行動。クレア編の場合、Gーウィルスに感染したシェリーを救うべく、ワクチンを作成しなければならないのだ(ワクチンの作成法はP.76を参照)。出現するボスや途中の行動などはレオン編とほぼ同じ。いままで温存してきた弾薬を惜しみなく使いつつ、最終決戦へと進んでいこう。

▲研究所内でアネットからワクチンの作成法を聞く。ワクチンを作るまで脱出は不可能!

クレア編パートナー シェリー・バーキン

G-ウィルスの生みの親、ウィリアム・バーキンの娘。モンスター化した父に捕まり、ついに宿主にされてしまう。彼女を救うにはワクチンが必要! 果たしてそれは一体どこに……。

クレア専用武器

武器名	実用性	コメント
コンバットナイフ	E	攻撃力が低く、使い勝手もあまりよくない。アイテムボックスに入れておいて問題ナシ。
ハンドガン	D	射撃後の反動が小さく、扱いやすい。弾薬も豊富なので常に持ち歩くようにしよう。
ボウガン	C	1度に3本の矢を発射。意外と強力な武器だが、複数の敵に対しては不向き。
グレネードランチャー	A	グレネード弾、火炎弾、硫酸弾が装填可能。敵によって弾薬を交換するのがポイントだ。
サブマシンガン	B	1発の攻撃力はハンドガン以下。だが連射力が高く、敵の足止めができるので便利。
スパークショット	D	射撃後の反動が大。連射力も低く、使い勝手はよくない。アイテムボックスに直行!?

クレア固有アイテム

キーピック	机の引き出しやロッカーなどが開けられる。

クレア編攻略チャート

スタート地点となる市街地から、最終エリアの研究所まで、クレア編でのすべての行動をチャートにして徹底攻略だ。このチャートでは、全部屋を一度は通過するようになっている。そしてそれぞれのブロックでは入手できるアイテムはもちろん、出現する敵も網羅してあるぞ。この順に進めば迷う心配はないだろう。ただ短時間クリアを目指す場合、行かなくてもいい場所も! そこはキミ自身で攻略してみてほしい。

1 裏通り西
ゾンビは7体。歩道を利用して駆け抜けろ。

2 ガンショップ
イベントでゾンビ4体が出現。主人の死体にはボウガン、店内にハンドガンの弾×2がある。

3 路地
4 裏路地
5 表通りA
6 バス車内
7 表通りB
8 警察署敷地
路地とバス車内で、それぞれハンドガンの弾が手に入る。ゾンビは路地に4体。裏路地に3体。表通りAに4体。バス車内に2体。表通りBに6体。警察署敷地に2体が待ち構えている。

18 1Fホール
ハンドガンの弾とインクリボンが入手できる。

16 西オフィス
イベントでブルーカードキーをもらう。

18 1Fホール
受付のコンピュータを起動させよう。

17 待合室
警内回覧と奥の机から救急スプレーを入手。回覧には㉔東オフィスにある金庫の番号が!

11 西廊下
グリーンハーブと警官の死体からハンドガンの弾が入手可能。通路を進むとリッカーが出現。

12 会議室前

14 階段廊下
グリーンハーブが2つ手に入る。ここにいる4体のゾンビは、すべて倒しておこう。

15 写真暗室
作戦報告書2とインクリボンが入手できる。また奥の小部屋ではフィルムの現像が可能だ。

30 2F階段
廊下にある3体の彫像のうち、小さな2体の位置を入れ替え、向かい合うようにして壁際に動かす。するとバージンハートが入手できる。

32 西廊下A

31 S.T.A.R.S.ルーム
ロッカーからグレネードランチャー、クリスの机から、クリスの日記とユニコーンのメダル。そのほかハンドガンの弾とクリスあての調査報告書が入手できる。また、とある机を50回調べるとフィルムDが入手できる。二度と来ることのない部屋なので取り逃しのないようにしよう。

◀クリスの机には、日記とユニコーンのメダルが置いてある。真っ先に調べて入手すること。

18 1Fホール
ユニコーンのメダルをホール中央にある彫像の前で使うと、スペードのカギが入手できる。

10 資料室
パトロール報告書とインクリボン、それに㊻時計台で必要になる4角クランクが手に入る。

※チャートにある、数字と部屋名はP74～P75にある"MAP一覧表(クレア編)"でMAP内に記載された数字と部屋の名に対応しています。
※武器の実用性は、1発(1回斬る)の攻撃力や使いやすさを考慮し、S・A・B・C・D・Eの6段階で表しています。なお、このデータは編集部独自で調べたものです。
※フィルムDは㉛S.T.A.R.S.ルームにありますが、現時点では場所を公開することができません。

34 西廊下B

ハンドガンの弾と火炎弾が入手できる。また、イベントでレオンと出会い、無線機をもらう。

33 図書室

室内にある階段を上り、通路を進んで下の小部屋に下りる。小部屋には本棚の仕掛けを解く手掛かりとなる絵が飾られている。それを確認したら、小部屋にあるスイッチを押して外へ。そして本棚にあるボタンを押し、その位置を絵の通りに移動させればサーペントストーンが入手できる。またここにはレッドハーブもある。

▼外へ出たら本棚にあるボタンを押して位置を動かすのだ。

▲小部屋に入ったら絵を確認。本棚の正しい位置が読みとれるはず。

35 2Fホール

敵はゾンビが3体。通路の中央には非常用のハシゴがあるので、降ろしておこう。

39 2Fセーブルーム

重要なライターとインクリボン、そして秘書の日記Aが入手できる。先に進まずIFへ戻れ。

9 捜査会議室

奥の小部屋にある暖炉にライターで火をつけるとバージンハートが入手できる。またここには作戦報告書1もある。レオンと違い、㊴2Fセーブルームにあるライターを取ってからでないと、バージンハートを入手することはできない。ライターを手に入れたら真っ先にここへ！

◀暖炉の前でライターを使用。レオンには簡単なことだが、クレアだとちょっと遠回りになる。

40 ヘリ廊下

ゾンビが2体出現。戦わずに扉を抜けよう。

43 2F裏口

カラスが多数出現。警官の死体からハンドガンの弾が入手できる。

42 屋上

29 敷地裏

4体のゾンビが待ち受ける。㉘小屋へ急げ。

28 小屋

バルブハンドル、ボウガン、インクリボンが入手できる。奥の扉を開けると、2体のゾンビが小屋の中に入ってくる。開けないように！

42 屋上

通路の奥でバルブハンドルを使うと水が噴き出し、ヘリの炎を消すことができる。

41 美術倉庫

ヘリの炎を消したことで、㊶美術倉庫への道が確保できる。ここではダイヤのカギが入手できるぞ。また、2つのバージンハートを女性のレリーフの前で使うことでジャガーストーンの半分も手に入る。そうしたらカラスが出現した㊸2F裏口を通り㊹2F非常階段へ。

▼入手した2つのバージンハートを2体の女性のレリーフにはめる。

▲ハートのカギは彫像の左脇に置いてある。光るのですぐに気づくはず。

44 2F非常階段
27 非常階段

グリーンハーブが合計3つ入手できる。

24 東オフィス

死体からハンドガンの弾、室内でインクリボンとグリーンハーブ、小部屋の金庫から硫酸弾と警察署の地図が入手可能。番号は署内回覧に。

21 休憩廊下

ゾンビ6体が出現。グリーンハーブが入手可能。

22 東廊下A

ゾンビ4体が出現。レッドハーブが入手可能。

19 取り調べ室A
20 取り調べ室B

Aで電気コードとイーグルストーン、Bではハンドガンの弾がそれぞれ入手できる。Aではアイテムを取るとリッカーが突入してくる。

13 押収品倉庫

フィルムA、ボウガンの矢、それに壊れたロッカーの中から、プラスチック爆弾が入手できる。6体のゾンビが待ち受けているので要注意。

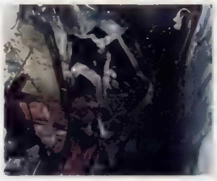
16 西オフィス

⑬押収品倉庫にある扉を抜けてここへ。この部屋ではハンドガンの弾、グリーンハーブ、レオンあてのメモ、それに小部屋から信管が入手できる。小部屋に入るとゾンビが1体出現するので油断しないように！　プラスチック爆弾は信管と組み合わせると完成。

◀押収品倉庫で入手したプラスチック爆弾と信管を組み合わせれば、プラスチック爆弾の完成。

40 ヘリ廊下

完成したプラスチック爆弾をここにある残骸の前で使うと、奥へ続く道が開く。その通路を通って先に進んでいくと、㊱署長室へ行くことができるのだ。



▲プラスチック爆弾で通路を塞ぐヘリの残骸を爆破。

36 署長室

最初はイベントのみ。横の扉から奥へと進め。

37 署長室廊下

38 美術室

奥の小部屋にある電源を入れて進むとイベント発生。救急スプレー、秘書の日記Bも入手可能。

36 署長室

ハートのカギと署長の手記が入手できる。㉔東オフィスの奥にある扉を開け、㉕東廊下Bへ。

25 東廊下B

グリーンハーブが入手可能。地下へと進もう。

55 地下東
50 地下駐車場

ゾンビ犬が2匹。㊿にグリーンハーブがある。

54 機械室

警察署地下の地図とグリーンハーブが入手できる。武器庫の扉を開けるカードリーダーに電力を供給するには、右の写真のようにスイッチを操作すればOKだ

▲スイッチは上、下、上、下、上と操作するのがいいだろう。

57 外堀

ゾンビ犬が2匹。レッドハーブが入手できる。

66 工事中通路A

67 処理場セーブ東

一度はこの部屋へ入らないと先に進めない。

66 工事中通路A

㊲処理場セーブ東から出るとイベントが発生。これ以降、プレイヤーキャラはシェリーになり、自動的に㉟工事中通路Bに進むことになる。いよいよシェリーの行動がスタートだ。

▲シェリーと出会い、操作キャラが入れ替わる。

65 工事中通路B

64 屋外通路

２匹のゾンビ犬が待つ。逃げるしかない！

63 水　槽

部屋に入ったら注水スイッチの横にある階段を下りる。そして木箱を押し、下の写真のように配置する。その後、階段を上って注水スイッチを押し、反対側へと渡るのだ。これで**クラブのカギ**が入手できるだろう。また、この部屋の壁には**下水処理場の地図**が貼ってある。忘れずに入手しておくこと。

◀木箱を押して写真のように奥の壁沿いにならべる。その後、注水スイッチを押せば橋が完成。

64 屋外通路

グレネード弾が入手可能。来なくてもいいが…

65 工事中通路B

クラブのカギ入手後に戻るとイベント発生。

56 検死室

レッドカードキーが入手可能。ゾンビ４体出現。

53 武器庫

ハンドガンの弾×２、**ボウガンの矢**、ロッカーから**サブマシンガン**と**サイドパック**が入手可能。

26 宿直室

ここでは**硫酸弾**と**ジョージの日記**が手に入る。

23 記者会見室

リッカーが待ち受けている。ここの仕掛けをクリアするにはライターが必要不可欠！　まずはライターを使い火種を作る。そして３つの彫像を調べ、12、13、11の順に火を灯していくのだ。これで**金の歯車**が入手できる。またここでは、**フィルムB**も入手できる。フィルムを入手したら１Fの⑮写真暗室で現像しよう。

◀ライターを使って奥の釜に火種を作る。その後、彫像を調べ、12、13、11の順に火を灯すのだ。

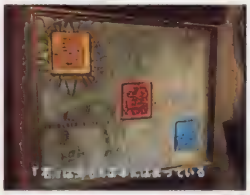
45 ３Fホール

46 時計台

４角クランクを使うと階段が出現。奥で金の歯車を使うと**ジャガーストーン（半分）**が入手可。

36 署長室

署長の椅子の背後に飾られている絵を調べると謎めいたボードが出現。そこにイーグルストーン、サーペントストーン、そして２つの青い石を組み合わせたジャガーストーンをはめ込むと隠しエレベーターが出現する。また、ここでは**署長あてのメールの写し**が入手できる。隠しエレベーターを下り、奥へと進んでいこう。



◀イーグル、サーペント、ジャガーの３つの石を署長の椅子の背後にあるボードにはめ込む。

51 署長隠し通路

52 署長隠し部屋

棚の下を調べると**硫酸弾**が入手できる。

69 処理場C

通路を奥へ進むとボス戦になる。コイツを倒さない限り、先へと進むことはできない。

BOSS 1 G（幼体）

戦闘前にグレネードランチャーに硫酸弾を５発以上装填。さらに体力回復用としてグリーンハーブなども準備しておこう。戦いが始まったら、その場で硫酸弾を連射。確実にヒットすれば、最低５発で倒すことができるだろう。ボスの吐き出す胚に襲われたら、✚キーの左右を連打！素早く振り払えばダメージを受けないぞ。

◀一歩も動かずに硫酸弾を連射。これだけで倒せる。

▶ボスの吐き出した胚に襲われたら✚キーを連打して振り払おう。

68 処理場D

75 分岐通路A

イベントが発生し、シェリーとはぐれる。

88 分岐通路B

シェリーの行動のスタート地点となる通路。

87 南管理室B２F

84 通風口

ゴキブリが多数出現。ダッシュで突破だ。

82 ダストシュート

オオカミのメダルを拾って㉛ゴミ溜め場へ。

75 分岐通路A

２つのブルーハーブが入手できる。

74 南管理室B１F

ハンドガンの弾、**下水管理人へのFAX**、**救急スプレー**、**インクリボン**が入手可能。階段を下りて㊆南管理室B２Fへ行ける。そこでは**ボウガンの矢**と**グレネード弾**が入手できる。

86 下水道T字廊下

壁に貼ってある**下水道の地図**を入手しよう。

83 下水通路A

スパイの死体から**火炎弾**が入手できる。ここには巨大クモが２匹出現するが無視して突破だ。

78 下水通路B

２匹の巨大クモが待ち構えている。

79 吹き抜けB２F

火炎弾、**グリーンハーブ×２**、**ブルーハーブのプランター**がある。バルブハンドルを使うと橋が下りてきて反対側に渡れる。

80 ボンベ通路

はぐれていたシェリーを発見。助けようと近づくと巨大ワニ・アリゲーターが出現！

BOSS 2 アリゲーター

ボスが出現したら来た道をダッシュで引き返し、通路の途中にある高圧ボンベのところまで戻る。そしてボンベを調べて倒し、ボスが来るのを待つ。ボスは通路に落ちているボンベを必ずくわえるので、そこをナイフ以外の武器で攻撃すれば１発で倒せるのだ。武器で倒すことも可能だが、かなりの弾薬が必要になる。

◀長い通路の途中には高圧ボンベが設置されている場所がある。だいたいの位置を覚えておこう。

▲ボスは必ず通路に落ちているボンベをくわえる。そこを狙って銃器で攻撃すれば１撃で倒せるのだ。

81 ゴミ溜め場

ボス戦後、通路のスイッチを押せば扉は開く。中でオオカミのメダルとインクリボンを入手。

70 吹き抜けB1F

オオワシのメダルと下水管理人の日報がある。橋が下りている場合、(79)吹き抜けB2Fで橋を上げられる。バルブハンドルは持ち歩くように。

71 隠し通路

83 下水通路A

下水通路Aにはゾンビが3体出現する。

78 下水通路B

通行認定機の前でオオカミとオオワシのメダルを使うと、水が引いて奥へ進めるようになる。

77 洞　窟

76 地下搬入口

高圧ボンベを使わずアリゲーターを倒すと火炎弾とハンドガンの弾が手に入る。

89 ロープウェイ乗り場

信号弾の発射装置にある着火口にライターで火をつけると、信号弾が発射され武器ボックスのカギの場所が判明する。レオンだとたやすいが、クレアの場合ライターをここまで持って来なくてはならないので面倒。でも幸い信号弾を発射しなくても、カギは入手することが可能だ。下に紹介した写真の位置を細かく調べてみよう。

▲写真の位置を細かく調べれば武器ボックスのカギが見つかるはず。カギは研究所内で必要になる。

91 地下通路1

ゾンビが4体。スパークショットが入手可能。

92 地下通路2

ゾンビが4体。グリーンハーブ×2がある。

94 パネル室

火炎弾、グレネード弾、救急スプレー、インクリボンが入手可能。すぐボス戦なので準備だ。

93 ターンテーブルエリア

ハンドガンの弾と工場の地図が入手できる。操作パネルがあるがカギがないので動かせない。

96 車　両

DOWNキーと火炎弾が入手できる。

93 ターンテーブルエリア

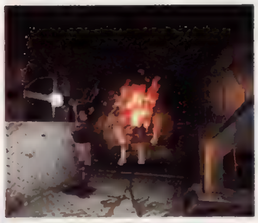
操作パネルの前でDOWNキーを使おう。

95 ターンテーブル

降下中のターンテーブルでの戦い。G（幼体）とは比べものにならない戦闘力だ。

BOSS 3 G2

戦闘開始後、ボスが屋根の上から降りてきたらダッシュで逃げる。そして離れたところから火炎弾で攻撃だ。確実に命中させていけば、最低8発で倒せるぞ。ボスの横を通り抜けるときは、爪のない腕の方を駆け抜ければ安全。



◀ボスには火炎弾が有効。そのほかの武器ではダメージが少なく、長期戦になってしまう。

99 ターンテーブルB4F

98 警備室

硫酸弾、火炎弾、グリーンハーブ、インクリボンを入手できる。シェリーとのイベントが終了したら、準備を整えて研究所内へ進もう。

103 メインシャフト

107 東通路（青）

106 冷凍室

救急スプレーとヒューズケースがある。ケースを機械にセットするとメインヒューズになる。

103 メインシャフト

メインヒューズを使うと電力が供給される。

102 西通路（赤）

4匹のイビーが出現する通路。火炎弾が特に有効なので、あらかじめ準備しておこう。

100 個室1

ボウガンの矢、研究施設保安マニュアル、ユーザー登録方法、ブルーハーブのプランターがある。奥の植物を火炎弾で焼却すると(101)個室2へ。

101 個室2

グレネード弾×2、インクリボンが入手可能。2体のリッカー改が待ち構えているので要注意だ。

104 階段（上）

113 階段（下）

階段（上）にグリーンハーブ×2。

114 倉庫前廊下1

グリーンハーブ×3が入手可能。3匹のリッカー改が待っているので確実に倒しておくこと。

112 管制室

コンピュータで研究所の地図が手に入る。

111 ワクチン生成室

ラボカードキー、救急スプレー、それに武器ボックスのカギを持っている場合、グレネード弾×2が入手できる。5体のゾンビが出現。

110 T字廊下

ラボカードキー入手後、イベントでGワクチンDEVIL生成方法を入手。レッドハーブあり。

109 電算室

巨大蛾と複数の幼虫がいる。(100)個室1にあったユーザー登録方法の通りに指紋を登録。

108 CTスキャン室

グレネード弾、ワクチンカートリッジ、MOディスクが手に入る。また、ワクチンカートリッジを活性処理機にセットし、機械を操作するとワクチンベースになる。ゾンビは5体。

107 東廊下（青）

登録を済ませておけば指紋の照合が可能。

111 ワクチン生成室

CTスキャン室で入手したワクチンベースを生成機にセットすると、ワクチンが完成する。

114 倉庫前廊下1

MOディスクを使い脱出路へ。ゾンビは5体。

115 倉庫前廊下2

116 G倉庫

エレベーターのスイッチを押すと、ボスが天井を破って下りてくる。そのまま最終決戦へ……。

BOSS 4 G3

攻撃にはグレネード弾を使用。ボスは移動スピードが遅いので、走り回っていれば追いつかれる心配はない。ボスの位置を確認しながら逃げ回り、見通しのいい場所で確実に攻撃を当てていこう。約5発ヒットすれば、ボスは第4形態へと変身するのだ。

▲グレネード弾で攻撃するのがベストだ。

BOSS 5 G4

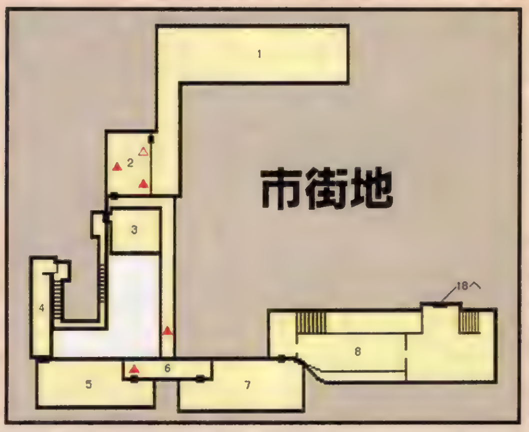
同じく攻撃にはグレネード弾を使用。ボスは獣型に変身し、移動スピードが格段にアップしている。それに中央の障害物に登るなど、行動も予測不可能だ。攻撃のチャンスはボスが突進してきたとき！　多少のダメージは受けるが、接近して攻撃できるので確実だ。

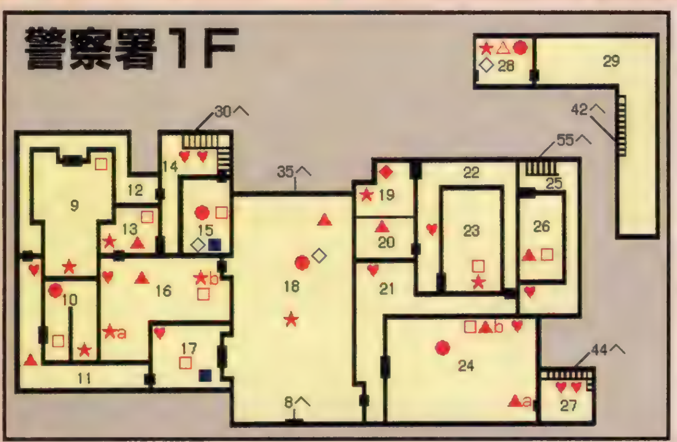
▲同じくグレネード弾が効果的なのだ。

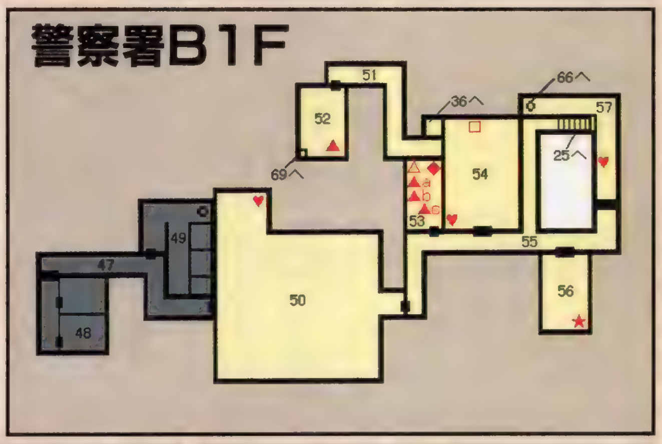
これで完璧! 全ステージMAP一覧表 クレア編

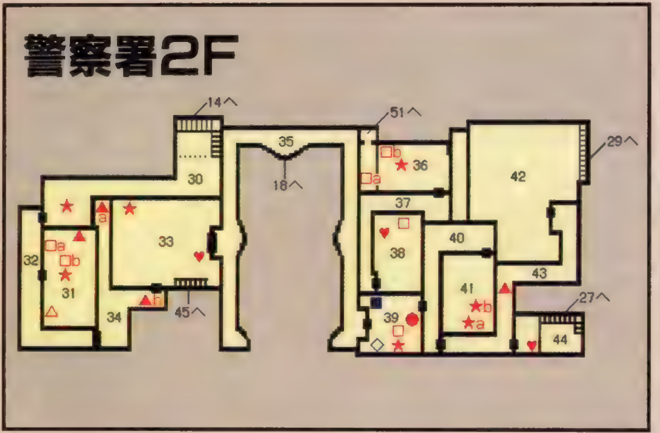
▶今回の記事を参考に、ムダのないプレイで隠し武器をゲットしよう

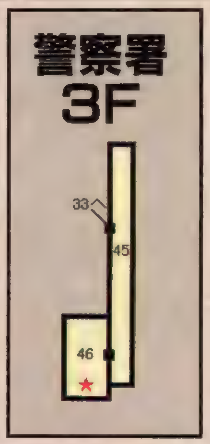
マップ内の部屋の番号はP70〜73の攻略チャートの部屋番号に対応しているぞ。なお、マップ内の色の黒い部分はクレアでは行くことのできない部分。また、部屋などの番号は進む順番と必ずしも一致しないので注意してほしい。マップ内の記号は▲=武器の弾、△=武器、●=インクリボン、♥=回復アイテム、★=重要アイテム、◆=通常アイテム、□=マップや書類など、■=アイテムボックス、◇=タイプライターを表している。

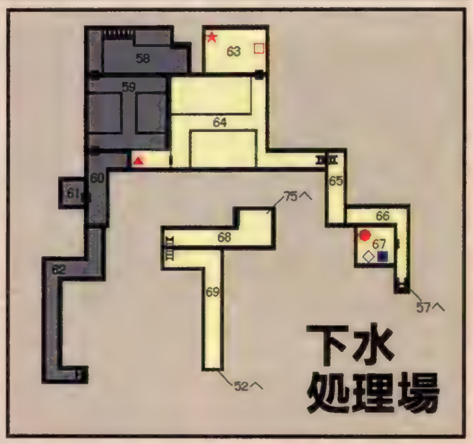


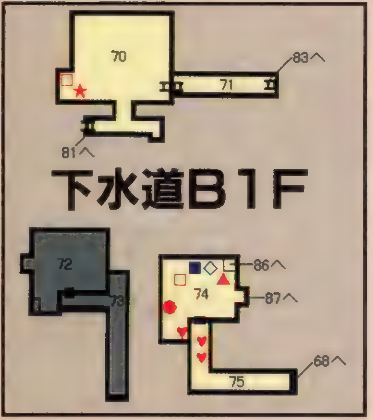


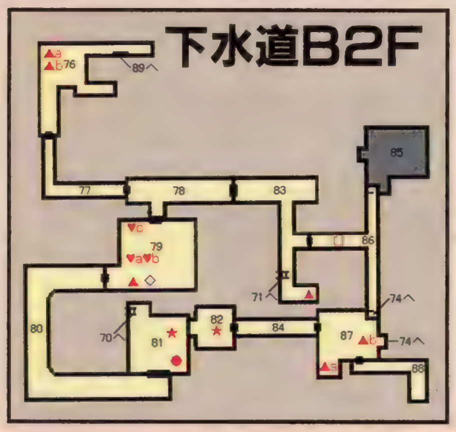


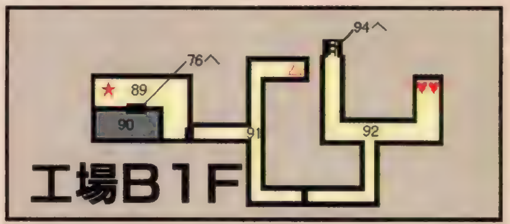


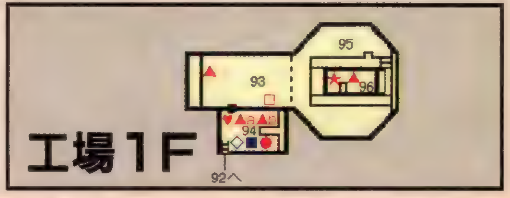




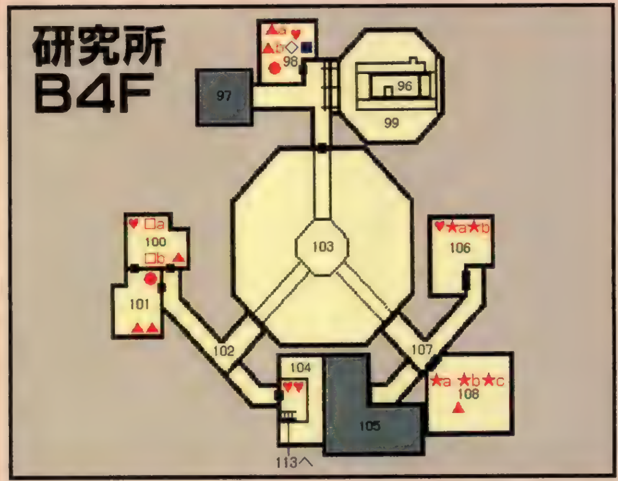


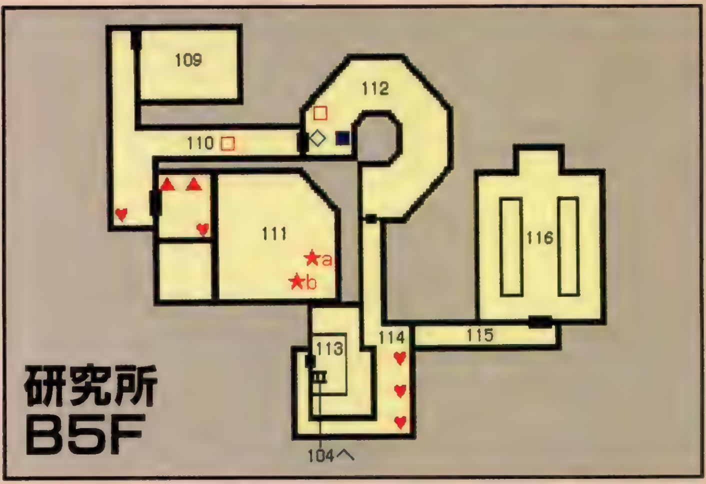






※フィルムDは㉛S.T.A.R.S.ルームにありますが、現時点では場所を公開することができません。





各部屋にあるアイテム一覧表

クレア編では、3種類のグレネードランチャーの弾を確実に入手しよう。

【市街地】

1：裏通り西
2：ガンショップ
▲ハンドガンの弾（15）
▲ハンドガンの弾（15）
△ボウガン
3：路地
▲ハンドガンの弾（30）
4：裏路地
5：表通りA
6：バス車内
▲ハンドガンの弾（15）
7：表通りB
8：警察署敷地

【警察署1F】

9：捜査会議室
★バージンハート
□作戦報告書1
10：資料室
●インクリボン
★4角クランク
□パトロール報告書
11：西廊下
▲ハンドガンの弾（15）
♥グリーンハーブ
12：会議室前
13：押収品倉庫
▲ボウガンの矢
★プラスチック爆弾
□フィルムA
14：階段廊下
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
15：写真暗室
●インクリボン
□作戦報告書2
16：西オフィス
▲ハンドガンの弾
♥グリーンハーブ
★a信管
★bブルーカードキー
□レオンあてのメモ
17：待合室
♥救急スプレー
□署内回覧
18：1Fホール
▲ハンドガンの弾（30）
●インクリボン
★スペードのカギ
19：取り調べ室A
★イーグルストーン
◆電気コード
20：取り調べ室B
▲ハンドガンの弾（15）
21：休憩廊下
♥グリーンハーブ
22：東廊下A
♥レッドハーブ
23：記者会見室
★金の歯車
□フィルムB
24：東オフィス
▲aハンドガンの弾（15）
▲b硫酸弾
●インクリボン
♥グリーンハーブ
□警察署の地図
25：東廊下B
♥グリーンハーブ
26：宿直室
▲硫酸弾
□ジョージの日記
27：非常階段
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
28：小屋
△ボウガン
●インクリボン
★バルブハンドル
29：敷地裏

【警察署2F・3F】

30：2F階段
★バージンハート
31：S.T.A.R.S.ルーム
▲ハンドガンの弾（15）
△グレネードランチャー
★ユニコーンのメダル
□aクリスあての調査報告書
□bクリスの日記
32：西廊下A
33：図書室
♥レッドハーブ
★サーペントストーン
34：西廊下B
▲aハンドガンの弾（15）
▲b火炎弾
◆無線機
35：2Fホール
36：署長室
★ハートのカギ
□a署長あてのメールの写し
□b署長の手記
37：署長室廊下
38：美術室
♥救急スプレー
□秘書の日記B
39：2Fセーブルーム
●インクリボン
★ライター
□秘書の日記A
40：ヘリ廊下
41：美術倉庫
★aダイヤのカギ
★bジャガーストーン（半分）
42：屋上
43：2F裏口
▲ハンドガンの弾（15）
44：2F非常階段
♥グリーンハーブ
45：3Fホール
46：時計台
★ジャガーストーン（半分）

【警察署B1F】

50：地下駐車場
♥グリーンハーブ
51：署長隠し通路
52：署長隠し部屋
▲硫酸弾
53：武器庫
▲aハンドガンの弾（15）
▲bハンドガンの弾（15）
▲cボウガンの矢
△サブマシンガン
◆サイドパック
54：機械室
♥グリーンハーブ
□警察署地下の地図
55：地下東
56：検死室
★レッドカードキー
57：外堀
♥レッドハーブ

【下水処理場】

63：水槽
★クラブのカギ
□下水処理場の地図
64：屋外通路
▲グレネード弾
65：工事中通路B
66：工事中通路A
67：処理場セーブ東
●インクリボン
68：処理場D
69：処理場C

【下水道B1F・B2F】

70：吹き抜けB1F
★オオワシのメダル
□下水管理人の日報
71：隠し通路
74：南管理室B1F
△ハンドガンの弾（30）
●インクリボン
♥救急スプレー
□下水管理人へのFAX
75：分岐通路A
♥ブルーハーブ
♥ブルーハーブ
76：地下搬入口（注1）
▲aハンドガンの弾（15）
▲b火炎弾
77：洞窟
78：下水通路B
79：吹き抜けB2F
▲火炎弾
♥aグリーンハーブ
♥bグリーンハーブ
♥cブルーハーブ（フランター）
80：ボンベ通路
81：ゴミ溜め場
●インクリボン
★オオカミのメダル
82：ダストシュート
★オオカミのメダル
83：下水通路A
▲火炎弾
84：通風口
86：下水道T字廊下
□下水道の地図
87：南管理室B2F
▲aボウガンの矢
▲bグレネード弾
88：分岐通路B

【工場B1F・1F】

89：ロープウェイ乗り場
★武器ボックスのカギ
91：地下通路1
△スパークショット
92：地下通路2
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
93：ターンテーブルエリア
▲ハンドガンの弾（15）
□工場の地図
94：パネル室
▲aグレネード弾
▲b火炎弾
●インクリボン
♥救急スプレー
95：ターンテーブル
96：車両
▲火炎弾
★DOWNキー

【アンブレラ研究所B4F】

98：警備室
▲a火炎弾
▲b硫酸弾
●インクリボン
♥グリーンハーブ
99：ターンテーブルB4F
100：個室1
▲ボウガンの矢
♥ブルーハーブ（フランター）
□a研究施設保安マニュアル
□bユーザー登録方法
101：個室2
▲グレネード弾
▲グレネード弾
●インクリボン
102：西通路（赤）
103：メインシャフト
104：階段（上）
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
106：冷凍室
♥救急スプレー
★aヒューズケース
★bメインヒューズ
107：東通路（青）
108：CTスキャン室
▲グレネード弾
★aMOディスク
★bワクチンカートリッジ
★cワクチンベース

【アンブレラ研究所B5F】

109：電算室
110：T字廊下
♥レッドハーブ
□GワクチンDEVIL生成法
111：ワクチン生成室
▲グレネード弾
▲グレネード弾
♥救急スプレー
★aラボカードキー
★bワクチン
112：管制室
□研究所の地図
113：階段（下）
114：倉庫前廊下1
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
115：倉庫前廊下2
116：G倉庫

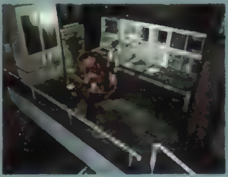
注1：ここにあるハンドガンの弾と火炎弾は、高圧ボンベを使わずにアリゲーターを倒したときのみ、入手できるようになっている。

POINT攻略 クレア編

下水道からアンブレラの研究所までに遭遇する数々の謎を解き明かす!

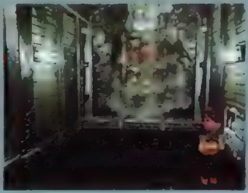
オオカミ、オオワシのメダルはここで手に入れよう

▲オオカミのメダルは(81)ゴミ溜め場。光るのですぐに見つけられる。

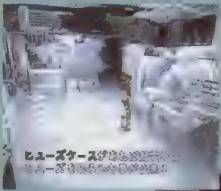

▲オオワシのメダルはココ。死体は動かないのでじっくり調べよう。

2つのメダルは下水道を脱出するために欠かせない、重要なアイテムだ。最初に手に入れられるのはオオカミのメダル。こちらはアリゲーター戦終了後の(81)ゴミ溜め場に落ちている。シェリーを助けたら同時に入手しよう。オオワシのメダルは、バルブハンドルで橋を移動させる(70)吹き抜けB1F。管理人の死体の脇に落ちている。2つを入手したら(78)下水通路Bにある通行認定機へ。

通行認定機の前で使おう


▶通行認定機は水のカーテンが行く手を塞いでいる、(78)下水通路Bにある。この前で2つのメダルを使用するのだ。これで先に進めるようになる

研究所内に電力を供給する方法



◀ヒューズケースを機械の前で使うと、自動的に作業が進み……。

研究所のシャッターは電力を供給しなければ開かない。最初にメインシャフトから青く照らされている(107)東通路（青）を進んで(106)冷凍室へ進もう。そしてヒューズケースを入手。それを同じ部屋にある機械の前で使い、メインヒューズを作成。その後、中央の(103)メインシャフトに戻り、メインヒューズを使えば電力が供給できる。

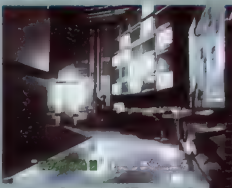
メインヒューズを作成

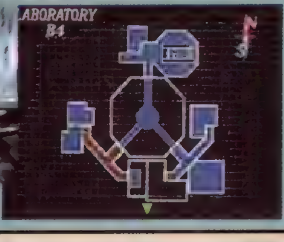
▶メインヒューズを入手したら、(103)メインシャフトに戻ろう

▶メインヒューズを中央のブレーカーシステムにセットすると研究所内に電力が供給される。

研究所内の地図はいったいどこに…

各場所ごとに地図が用意されていたように、研究所にも地図はある。見つけられたかな？　場所はモニターがたくさんならんでいる(112)管制室。そこのコンピュータを調べると入手できるのだ。よく調べてみよう。

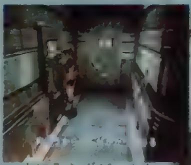

▲コンピュータを調べると入手できる。思わぬ盲点かも！



◀これで場所がハッキリするはず。行ってない部屋はないかな。

カギがかけられている部屋への入り方

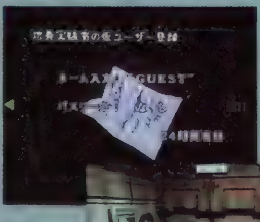
(102)西通路（赤）には内側からカギがかけられている部屋がある。そこへ入るには、まず研究所員が倒れている(100)個室1へ。そして、通風口にうごめく植物を火炎弾で焼却しよう。


▲中に入らずゲームを終えた人もいるはず。

◀(101)個室2とは通風口でつながっているのだ。

指紋を照合しても何も起きない扉の謎

指紋を照合しても、奥の扉が開かない！　と悩んでいる人に、とっておきの情報を。まずはユーザー登録の方法から。赤色をした(102)西通路（赤）の奥の(100)個室1でユーザー登録方法の書類を入手。5文字のユーザー名を確認しておこう。次に(111)ワクチン生成室に行きラボカードキーを入手。そして(109)電算室でコンピュータを動かし、5文字のユーザー名を入力して指紋を登録。最後に、(107)東通路（青）へ戻り指紋を照合すればOK。扉を開けるには2人の指紋が必要。もう1人は……？



◀ユーザー登録方法に記されている5文字のアルファベットを入力するのだ。

▶2人の指紋を照合しないと、奥の扉は絶対に開かない。今回はあきらめよう。

ワクチンの作成方法

シェリーの命を救うために必要なワクチンの作成法を紹介しよう。まずは(111)ワクチン生成室でラボカードキーを入手し、(108)CTスキャン室へ向かう。そして部屋に入ったら5体のゾンビをすべて倒し、照明のスイッチを入れてワクチンカートリッジを入手。それを活性処理機にセットし、部屋の奥にある操作パネルの電源を入れる。これでワクチンベースが完成だ。最後にそれを持って再び(111)ワクチン生成室へ。機械にワクチンベースをセットすれば、ワクチンの完成となる。行く部屋は2つだけなので迷う心配はないだろう。

▶ラボカードキーは(111)ワクチン生成室の机の上にある。

▶この機械にワクチンベースをセットすれば完成。

▼活性処理機にワクチンベースをセットする

〜作成方法〜

1. (111)ワクチン生成室でラボカードキーを入手
2. (108)CTスキャン室でワクチンベースを作る
3. (111)ワクチン生成室の機械にワクチンベースをセットする

BOSS戦攻略 クレア編

行く手を阻む3大ボスを完全撃破！ 果たして、その先に見るものとは…

95 ターンテーブル

㉟ターンテーブルで研究所の地下へ降下中、突然の衝撃が車両を襲う。外へ出るとボス戦に突入する。

シェリーを宿主にするという目的は果たしたはず。なのになぜ!?

第3のボス G2

対ボス攻略 効果的な火炎弾を使用

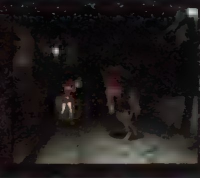
火炎弾を装填したグレネードランチャーと体力回復用のグリーンハーブは必ず準備しておくこと。戦いが始まりボスが屋根から降りてきたときが、最初の攻撃のチャンス！ まずここで1撃だ。その後、ボスとの間合いを広げながら攻撃していこう。逃げ場がなくなってきたらボスの横を通り抜けて反対側へ。このとき、爪のない腕の方を駆け抜けると攻撃を受けにくいぞ。約8発の火炎弾を当てると倒すことができるだろう。

▲ボスが屋根から下りてきた直後に、まず1撃！ チャンスは逃すな。

▲完全に追い詰められてしまうと、横を抜けるのは難しい。余裕のあるうちに駆け抜けろ。

動きを見て武器をチェンジ

ボスはダメージを与えると、移動スピードが遅くなる。弾薬に余裕がないときは、火炎弾を5、6発くらい当てたら武器をチェンジ。こうすれば節約できる。



▲トドメはハンドガンでも十分撃ちきれる

116 G倉庫

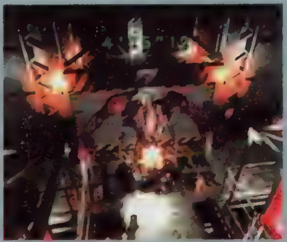
天井を破ってボスが出現！ 以降の戦いは2連戦になる。制限時間は5分。決着をつけないとゲームオーバーだ。

彼の目的は、やはりクレアが手にしているワクチンなのか!?

第4のボス G3

対ボス攻略 グレネード弾を使って攻撃するのがポイント

G3戦、G4戦と休む間もなく続くので、弾薬や体力回復用の薬草は十分用意しておくこと。特にグレネード弾は多めに準備だ。戦闘が始まり、ボスが天井を破って現れたら、攻撃ボタンを連打してまず1撃！ そしてダッシュで逃げ、間合いを広げよう。そのあとはボスの位置を確認しつつ、見通しのいい場所で攻撃していけば問題なく倒せるはず。ほかの弾薬でも戦法は同じだが時間がかかる。



▲天井を破って降りてきたときが最初の攻撃のチャンス。逃さず1撃加えよう。

◀攻撃は見通しのいい場所で！ 次の戦いのことも考え、ノーダメージで切り抜けるようにしよう。

▲⑯G倉庫は四角形。外壁に沿い逃げ回れば追いつかれないだろう。

▶約5発のグレネード弾をヒットさせると、G4に変身。戦いはこれからが本番だ。

ダメージを与えると変身！

最終戦

ついに獣型へと進化！ 本能のままに、クレアに襲いかかる……。

G4

対ボス攻略 最後もグレネード弾で押しまくれ！

最終戦もそのままグレネード弾でOKだ。ボスは主に障害物に登る、突進、噛みつきの行動を繰り返してくる。ボスが障害物に登った場合、ダメージを与えにくい。逃げ回ってチャンスを待とう。突進してきたときが狙い目。接近できるので攻撃を当てることができるぞ。ただ、突進・噛みつきと連続で仕掛けてくることもある。あらかじめそれを想定し、突進されたら少し間合いを離して攻撃すること。約8発で倒せるはずだ。

▲密着すると噛みつき攻撃を喰らいやすい。突進されたら、少し離れて攻撃だ。

◀噛みつき攻撃はダメージ大！ 受けたら必ず体力を回復だ。

常に走り回って応戦

動きを止めると簡単にボスの餌食になってしまう。常に走り回り、ボスの攻撃が空振りしたときに反撃。とにかくボスは攻撃力が高いので急いで倒そう。

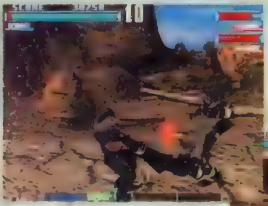
TEKKEN 3

ついにその全貌を現わした『鉄拳3』。PS版が発売される前は移植を不安視する声があがっていたのも事実（業務用がシステム12という新しい基板を使用していたため）。だが、実際にプレイした人は、その不安も吹き飛んだことだろう。本誌でもいよいよ今号から攻略をスタートさせる。PS版なら100円玉の数を気にすることなく遊べるから、今までプレイしたことのなかったキャラにも挑戦してみよう。エンディングムービーもあるしね。

鉄拳3	
発売中	▶¥5,800 ▶ナムコ
格闘ACT	▶MC(1ブロック)／AC(DUAL SHOCK対応)

新たなる戦いの舞台、鉄拳フォースモードで腕試し！

斬新なシステムが話題の鉄拳フォースモード。技の出し方はアーケードモードと同じだが、横スクロールACTになっている関係でいくつか独自のシステムも併せ持っている。ここではその注意点をあげていこう。ちなみに各ステージでは20人前後のザコ敵と戦うことになるが、ステージを早く抜けるほど登場する人数を減らせるので、常に先を急ぐようにしよう。彼らは仁の風神拳、吉光の吹雪（飛びヒザ蹴り）、ロウのドラゴンズラッシュ（飛び蹴り）、ポールの浮草（上半身をのけぞるようにする特殊移動）といった技を使ってくる。投げ技は使ってこないが、上段と中段の使い分けがうまいので気をつけよう！



▼このモードでの気合溜めはボム代わり。体力は少し減るが、写真の状態のときに攻撃判定が出るのだ。出るのが遅くてイマイチ使えないけど。

▲投げ技をかけているとき、マイキャラは無敵となる。それどころか、投げている敵をぶつけることで、ほかの敵を攻撃することまでできるのだ

戦いは基本的に1対2だ

ザコ敵との戦いでは、1対2になるケースが非常に多い。マイキャラは近い敵に反応するようになっているので、確実にひとりずつ倒そう。

▲挟まれると危険。こんな場合は投げ技などを使って逃げ出そう。

フィールドはかなりの奥行きがある

写真を見てもらえばわかるように、フィールドの奥行きにはかなりのゆとりがある。横移動する要領で、上下方向に移動していこう。

▲縦方向に並ぶことも。こうなると操作方向が判断しづらくなる。

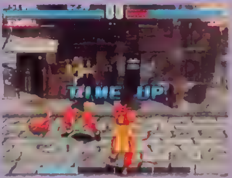
体力回復アイテムが出現する

各ステージには体力回復用のアイテムが置かれている。体力が減っていたら、その上に移動して回復しよう。なお、敵に取られる心配はない。

▲アイテムの真上を通過すれば入手したことになる。これでもOK。

タイムアップに注意せよ！

アーケードモードと同じようにタイムが減っていく。敵を倒すたびに増えはするものの、これがゼロになると強制的にゲームオーバーになるぞ。



▲どれだけ体力があってもタイムがなくなればゲームオーバーだ。

ステージ1

街中でのストリートファイトが繰り広げられる。最初のステージだけあって敵の体力は少な目だ。

ステージ2

広大な自然の中での戦い。CROW、FALCONに加え、HAWKという新しいザコ敵が登場する。

ステージボスはキャラごとに異なっているぞ

各ステージの最後でプレイヤーを待ち受けているボス。彼らはザコのようにPSオリジナルキャラではなく、メインキャラたちなのだ。右に使用キャラごとのボスをまとめたので参考にしてほしい。

使用キャラ	ステージ1	ステージ2
シャオユウ	レイ	クマ
吉光	吉光	木人
ニーナ	仁	アンナ
ロウ	ポール	ファラン
ファラン	エディ	ロウ
エディ	ジュリア	ガンジャック
ポール	ロウ	クマ
キング	レイ	ポール
レイ	ニーナ	ファラン
仁	ポール	ニーナ

 ©㈱ナムコ

凌暁雨（リン・シャオユウ）

手数の多さと身軽さで勝負！

▶架推掌。カウンターヒットすると挑発ポーズを取るのがお奈目。

▲鳳凰の構え。ここから弓歩盤肘を出して空中コンボを狙うといい。

入力	⇧[RK]	☆[LP+RP]	[RP]	☆[LP+RP]	[LP]	[LK]	☆[RK]	☆[RK]	[RK]	[LP]
種類	中	上	上	中	中	上	下	下	中	中
攻撃力	20	4	7	12	10	15	6	10	14	20
入力				☆[RK]	[RK]	☆[RP]	[LP+RP]	☆[LP]	[RK]	[RP]
種類				下	下	中	中	下	中	中
攻撃力				6	10	12	12	10	16	21

小柄なシャオユウはわずかだがほかのキャラよりも攻撃をかわしやすくなっている。さらには鳳凰の構えを取ることで極端に体勢を低くすることも可能だ。ただ、この構えを取るとガードできなくなるため、多用は禁物だろう。また、相手に背を向ける技がいくつもあり、そこからの攻撃にも色々なバリエーションがある。少しずつ覚えていこう。

COM戦ではダウンを奪える架推掌がとても役に立つ。やや間合いを開けてから出すと、相手の攻撃をつぶすような形で決まることも多い。カウンターヒットしたら無敵タックルで追い打ちしよう。

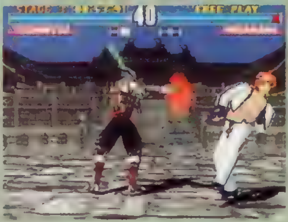
狙え!空中コンボ

相手に背を向ける技を出してから浮かせ技の虎尾脚につないでいるのがポイント。再び背を向けたら、背身撃の1発目を連発してから虎尾脚へ。見た目は複雑そうだが難易度は低めだ。

⇘[LP] [RK] / ⇘[LP] / [RP] [RP] [RP] / [RK]

吉光（ヨシミツ）

宇宙忍者ならではの攻撃を見よ！



▶卍裏拳・壱。この技がヒットすると、相手は後ろ向きになる。

▲素早く出せて威力もそこそこある吹雪。空中コンボにも使える。

入力					[RP]	[RP]	[RP]	☆[RK]	[LP]	[LP]
種類					中	中	中	中	不	不
攻撃力					3	3	3	7	8	30
入力	[LP]	[RP]	[LP]	☆[RK]	☆[RK]	☆[RK]	[LP]	[LP]	[LP]	[LP]
種類	上	中	中	上	上	下	中	不	不	不
攻撃力	5	8	6	9	9	5	5	8	8	30
入力	[RK]	☆[RK]	☆[RP]	[RP]	[LP]			☆[LK+RK]		
種類	上	上	中	上	不			中		
攻撃力	20	20	5	6	30			25		

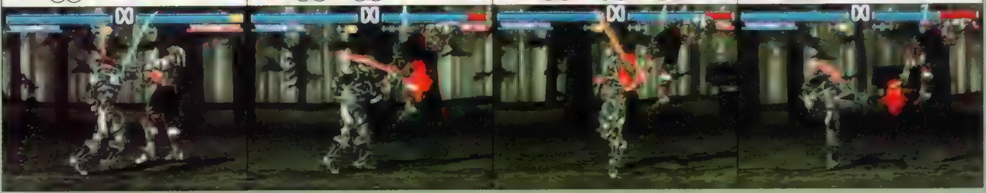
武器を持っていることもあり、20種類近くものガード不能技を使うことができる吉光。ただし、戦いでは「いかにして右アッパーを当てるか」が重要になってくる。パンチで牽制したり、ガードしがちな相手を投げたりして、自分のペースで戦うようにしたい。

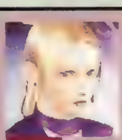
COM戦では卍裏拳・壱からの草薙砲が強力な武器となる。間合いや体格によっては空振りすることもあるが、すべて決まればKOできてしまうからだ。

狙え!空中コンボ

右アッパーで浮かせたら卍葛を1発だけ当て、すぐに左パンチ。さらに卍葛を3発当ててからキックへとつなげる。卍葛を当てるタイミングがやや難しいが、慣れれば楽に決められる。

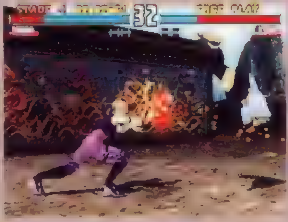
⇘[RP] / ⇦[LP] [LP] / ⇦[LP] [LP] [LP] / ⇘[RK]





ニーナ・ウィリアムズ

下段攻撃のバリエーションが増えた



▶螺旋双破　横移動中に出す双掌破、という感じの技。受け身不可。

▲ライトローキック＆バックスピンチョップ。地味だが使える技だ。

入力									[RK]	[LK]
種類									下	中
攻撃力									5	25
入力	[LP]	[RP]	☆[LP]	☆[RP]	☆[LK]	☆[LK]	[RP]	[LP]	[RP]	[RK]
種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	4	10	6	6	7	9	6	6	6	30
入力	⇘[RP]	[RP]			☆[RK]	☆[LK]	[LK]	[RP]	☆[RK]	[LK]
種類	中	上			上	下	下	中	下	中
攻撃力	10	15			9	9	5	6	5	25

この20年をコールドスリープで過ごしたせいか、前作とまったく同じ感覚で使うことができる。もちろん、新技もいくつか用意されている。中でも横移動時に出せる螺旋双破は実戦でも役に立つので、ちゃんと出せるように練習しておこう。また、失脚からの投げコンボも新たに用意された。その反面、従来の投げコンボが途中で投げ抜け可能になってしまったので注意すること。

下の空中コンボはCOM戦でも有効だ。

狙え!空中コンボ

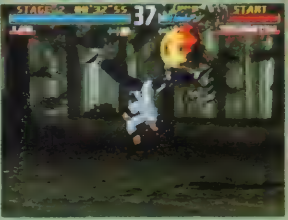
ディバインキャノンコンボからの空中コンボ。浮かせた後に出す小ジャンプ左キックの威力が意外とあるため、操作が簡単な割にはダメージも期待できる。まずはこのコンボを覚えよう。

⇙[RK] [LK] / ⇗[LK] / ⇩[LK+RK] [RP]

※各キャラの枠の内にある表は、10連コンボです。表内の☆印は反撃を受けるポイントを示しています。

フォレスト・ロウ

父親から受け継いだ技を決めろ!



▶サマーソルトキック系には着地後に立つ技としゃがむ技とがある。

▲ドラゴンストーム。3発目のパンチで相手を浮かせることが可能。

入力	↘RP	RP	RP	☆RP	LK	☆LK	LK	RK	LK	RK
種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25
入力		LK	RP	☆RP	LK	⇩LK	LK	☆RK	LK	RK
種類		下	中	上	中	下	中	上	下	中
攻撃力		6	6	8	6	6	6	8	15	38
入力								☆LK	LK	RK
種類								下	下	中
攻撃力								7	7	38

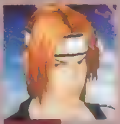
10種類以上も用意されているサマーソルトキック系の技が強い。その一方で、左連拳からのドラゴンナックルコンボやドラゴンストームといったパンチ系の技も豊富に用意されている。これらを使い分けて戦っていこう。スキをついてドラゴンテイルを出すのも効果あり。

COM戦でもシットストレートレフトサマーやダブルサマーソルトキックが有効だ。浮かせた後には、追い打ちの空中コンボを確実に決められるようにしたい。

狙え!空中コンボ

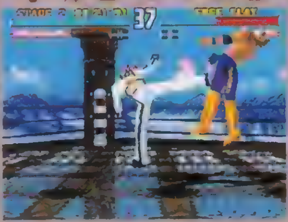
シットストレートレフトサマーやダブルサマーソルトキック(のどちらか1発)で浮かせた後にはドラゴンラッシュがすべて入る。ダブルサマーからのシット～なども、もちろん可能だ。

⇩RP LK　⇦RP LK LK



花郎(ファラン)

華麗な足技を駆使して戦え!



▶前作のヘクも使っていたハンティングホーク。空中三段蹴りだ。

▲エアファング。COM戦の序盤ならこれを連発するだけで勝てる。

入力	RP	RP	☆LK	RK	☆LK	RK	☆RK	RK	RK	LK
種類	中	上	上	下	中	中	下	上	中	上
攻撃力	12	7	10	7	7	8	7	10	21	42
入力	LP	※上の段はレフトフラミンゴ、下の段はライトフラミンゴからそれぞれ10連コンボがスタートします。10連目から空中コンボ扱いでダメージが減算されます。								
種類	中									
攻撃力	12									

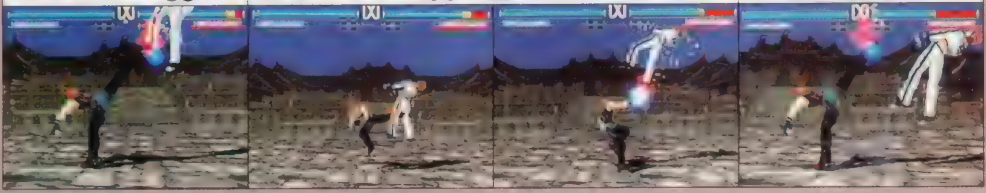
通常の構えとフラミンゴという特殊な構えを持っているファラン。どちらの構えにも左右の違いがあり、出せる技も異なっている。左構え→右構え→レフトフラミンゴ……といった感じで構えを絞って技を出す練習をすると、あまり混乱しなくてすむだろう。

COM戦では下の空中コンボのほかにハンティングホークも有効だ。仮にガードされたとしても、2発目さえガードさせれば直後に出すファイヤークラッカーで浮かせることができるはず。浮かせたらすぐに左キックボタンを連打して(レフトキックコンボ)追い打ちしよう。

狙え!空中コンボ

ライジングブレードで浮かせたらエアファング(2発とも当たるように少しだけ待つこと)、ファイヤークラッカーと当てに行く。足技だけで構成されたファランらしい華麗なコンボだ。

⇨☆⇩⇘RK　(少し待って)LK RK　⇩LK RK



エディ・ゴルド

トリッキーな動きで翻弄せよ!

▶ベンリン・ブラダ ダッシュからの前蹴り。逆立ち等に移行可能。

▲ピリバ。数少ない浮かせ技のひとつだが、いい追い打ち技がない。

入力	LK・LK	☆RK	RP	RK	RK	LK+RK	LK+RK	LK+RK	↙LK+RK	↗LK+RK
種類	中、中	中	上	上	中、中	中	上、中	中	中	中
攻撃力	16,20	28	7	8	9,13	10	6,6	21	15	20
入力					LK	←これ以降、派生技が出ます。				
種類					下					
攻撃力					12					

カポエラの使い手。通常の立ち状態のほかに、逆立ちや座り、ジンガ(横移動)といった姿勢から様々な技を繰り出すことができる。しかも、出した後にこれらの体勢に移行できる技が多いため、次にどんな動きを見せるのか予測しづらいのだ。プレイするときはしっかりと目的を持っておかないと、いつまでも「適当に操作していたら技が出た」というレベルのままになる。エディを使うからには、自在に技を操れるようになるまでがんばってほしい。

COM戦ではベンリン・ブラダが効果的。間合いが近い場合はベンリンの方で。

狙え!空中コンボ

逆立ちからのヴカオンで相手を浮かせたらパラフーゾを2発当て、最後にヒラターニョへとつなぐ。ただ、エディは空中コンボが得意なキャラではないので無理に狙うことはないだろう。

⇨LK+RK　⇩LK+RK　LK+RK　⇧LK(または⇧RK)

ポール・フェニックス

46歳になっても強さに翳りなし！

▶ただの前蹴り。ではなぜ紹介しているかというと……本文参照。

▲富嶽。横移動するように体をずらした後、肩から体当たりする技。

入力	LP	RP	LK	☆RP	LP	RP	LP	☆RK	RP	LP
種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	5	15	7	5	7	4	5	7	8	30
入力				☆LP	☆RK	RP	LP	☆RK	RP	LP
種類				中	下	中	上	中	下	中
攻撃力				6	7	8	5	8	10	30
入力					☆RP					
種類					中					
攻撃力					30					

前作からさらにパワーアップしているため、「3」でもトップの座を狙える。崩拳や落葉は健在だし、新技の浮草からのコンビネーションや富嶽も使い勝手がいい。自分のペースで戦おう。

COM戦では業務用でも使えた特殊な攻略パターンが存在する。前蹴りで相手の動きを止めたら（ヒットしてもガードしても関係なし）、すぐにガード不能技の万聖竜王拳を出すのだ。かなりの高確率でKOすることができるだろう。

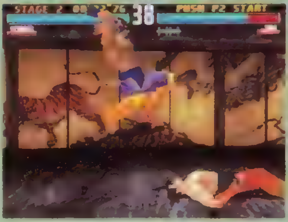
狙え!空中コンボ

小ジャンプキックで浮かせてからの旋桜鉄騎。楽につなげられるのがポイントだ。もっとも、ポールには落葉を始めとする空中コンボに役立つ技がいくつもあるので、こだわる必要はない。

⬁ RK ｜ ⇩ ⬁ ☆ ⇦ LK　RP　RP

キング

投げ技と打撃技を使い分けろ！



▶ナックルボム。COM戦ならL投げのスイングDDT後に出そう。

▲受け身を取られると威力が半減してしまうジャイアントスイング。

入力										LP
種類										中
攻撃力	ダウンした相手にヒットすると攻撃力は15です。→									23
入力	LP	RP	LP	☆LP	RP	☆RK	RK	RK	☆LP	LK
種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	6	15	10	6	6	5	5	5	7	30
入力					LK	☆LK	RK	LK	☆RP	LP+RP
種類					上	中	下	下	下	投げ
攻撃力					8	10	5	5	6	30

前作からさらに投げコンボの種類が増えた。どれも投げ抜け可能なため上級者相手に決めるのは難しいだろうが、機会があれば狙ってみたい。投げ技自体もしゃがみ投げやダウン投げが使えるようになったので、うまく決めたいところ。

COM戦はL投げ（スイングDDT）後にナックルボムを連発しているだけで勝てる。さすがに終盤になると当たらなくなってくるが、それでもL投げ後の1発は高確率で決まるはずだ。

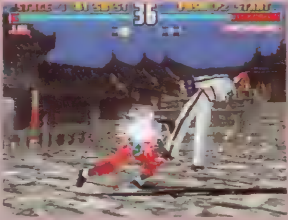
狙え!空中コンボ

小ジャンプ右キックからライトストレート→レフトアッパー、ブルータルサイクロンとつなげる。空中コンボ部分は右パンチを押しっぱなしにして左パンチを連打していれば出せる。

⬁ RK ｜ RP　RP ｜ LP+RP　RP

雷武龍〔レイ・ウーロン〕

五形拳を操るスーパーポリス



▶石頭。上半身を大きくのけぞらせた後に頭突きを繰り出す攻撃だ

▲龍声中段脚。技を出すタイミングを微妙に変えることができる。

入力									☆RK	RK
種類									下	上
攻撃力									7	35
入力	LP	RP	☆LP	LK	RP	LP	☆RK	LP	☆RP	LK
種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻撃力	5	8	7	8	6	6	10	6	6	30
入力					LK+RK	☆LK+RK	LP	LP	RP	
種類					中	中	下	下	中	
攻撃力					9	10	11	12	21	

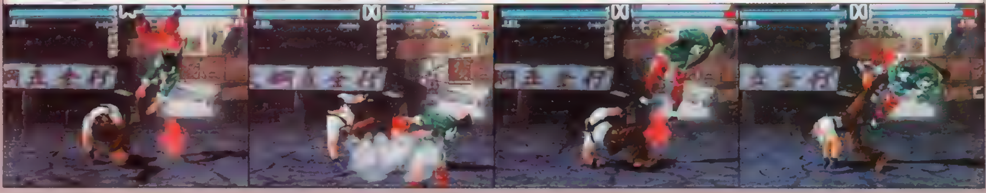
前作同様、自分から相手に背を向けたり、寝たりすることができるレイ。この「3」ではさらに、蛇、龍、豹、虎、鶴という5種類の構えを取ることまでできるようになった。これらの構えは互いに関係している（構えをシフトさせることができる）ため、一気にまとめて練習した方が効果的だ。そのためにも、まずは通常の技を一通りマスターするところから始めるようにしよう。

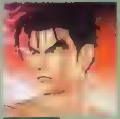
COM戦では龍声中段脚などを狙おう。

狙え!空中コンボ

後掃燕舞を1発で止め、巻暫連脚へつなげるコンボ。レイはほかにも小ジャンプ右キックからの龍声中段脚や、跳弓脚からの石頭といった空中コンボを持っている。うまく使い分けよう。

⬁ RK ｜ LK　LK　LK　LK



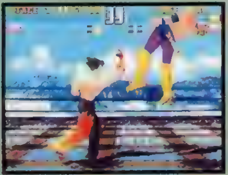


風間 仁(カザマ・ジン)

手数の多さで相手を封じ込めろ!

一八と準の息子だけに両親の技を受け継いでいる。もっとも、オリジナル技も多いし、風神拳も上段判定に変更されてしまったため、彼らとまったく同じ戦い方をしようとしても無理がある。羅刹門・壱（弐）や武門双脚といった仁ならではの技を生かしつつ、攻めるようにしよう。風神拳や追い突き、鬼殺しといった技で相手を浮かせたら冷静に空中コンボを決めること。ＣＯＭ戦でも羅刹門は効果的。螺旋幻魔脚もくらってくれる。

▶ただの右キックである霞蹴りだが、羅刹門・弐の後にこれを出すだけでもそれなりの威力に。



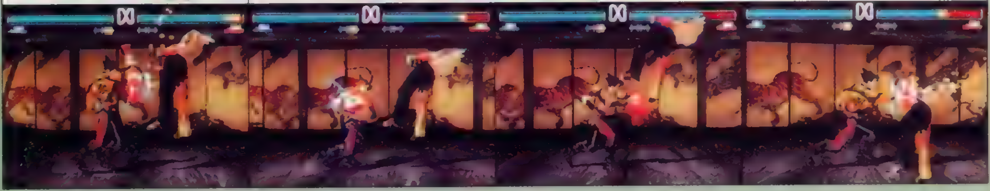
▲追い突き。リーチは短めだが、相手を浮かせることができる。

入力	●	●	☆●	●	●		●	☆●	●	●
種類	上	上	中	上	下	上	上	中	中	中
攻撃力	15	6	10	10	7	5	7	10	15	30
入力								☆●		☆⇩●●
種類								中		下,上
攻撃力								21		21,21
入力	⇦●	●	☆●	●	☆●	●	●		●	☆●
種類	上	上	上	下	中	中	下	上	上	中
攻撃力	12	10	10	8	6	6	5	5	5	21
入力	⇨➡●	●	●	●	☆●	●	☆●	●	●	●
種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	中
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
入力								●	☆●	●
種類								下	中	不
攻撃力								5	25	30
入力			☆●	●	☆●	●	●	☆●	●	
種類			中	中	下	中	下	中	不	
攻撃力			7	10	5	7	5	25	30	

狙え！空中コンボ

風神拳から羅刹門・壱へとつなぐ空中コンボ。最後のパンチは一瞬だけ待ってから出さないと当たらない。タイミングがつかめない人は、すぐに出しても当たる羅刹門・弐の方を使おう。

⇨☆⇩⬂● ⇦➡●●●（少し待って）●



キャラクターコマンドリスト

●=左パンチ(◎ボタン)
●=右パンチ(△ボタン)
●=左キック(⊗ボタン)
●=右キック(◎ボタン)
☆=レバーニュートラル
⇨=レバーを入れる
➡=レバーを長めに入れる

吉光(ヨシミツ)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
忍法陽炎	⇨⇨●	中	40	
忍法草薙	忍法陽炎中に●	上	40	
忍法卍葛	⬅●×6	すべて上	すべて10	
忍法卍葵	⬋●×5	すべて下	12,7,7,5,5	
三散華	●●●	上,上,上	20,20,21	
忍法卍車	⬂●	中	10	
吹雪	⇨⇨●	中	20	
倒木蹴	忍法卍葵中に⇨●	中	12	
斬哭剣	⬁●	不能	10	
絶鳴剣	⇦⬅●	不能	90	
稲妻	●●	上,中	30,30	
露払い	しゃがみ前進し始めに●	下	12	
ＰＫコンボ	●●	上,上	12,21	
ＰＤＫコンボ	●⬇●	上,下	12,8	
卍あぐら	⬇●			
千覚	卍あぐら中にレバー☆	体力回復	5ずつ回復	
飛空剣	前大ジャンプし始めに●			
飛空襲剣	飛空剣中に⬇	不能	25	※1
旋風剣	⇦⬅●☆●	不能	30	
忍法卍菊	⬋●×6	中	10,10,12,12,14,15	
不惑	⇨➡●	不能	100	
極・不惑	⇨➡●⇨➡	不能	100	
惑	⇨➡●☆	不惑キャンセル		
不憂	⇩●	不能(自殺技)	60	
日向砲	●●	中	30	
華輪	⬅●×6	軸ずらし	8ずつ消耗	
千覚無空舞	千覚中に⬅	ワープ技		
連獄剣	⬃●☆⬋	不能	15	※2
華厳	しゃがんだ状態から⬃⇦●	不能	20	
草薙砲	⇨⇨●●●	中,上,中	40,40,30	
卍裏拳・壱	⇨●	上	12	
卍裏拳・弐	背を向けて●	上	15	
千覚卍菊	卍あぐら中に●	中	10,12,12,14,15	
千覚日向砲	卍あぐら中に●	中	30	
震電	⇨●⬋●×6	上,中	12,10,10,12,12,14,15	
弾割り	⇨⇨●●	中,不能	20,18	
鬼薊	⬂●×4	中,上,上,中	15,12,12,18	
紫電	⬂●●	中,上	15,12	
地雷刃	⇧●(⇩でキャンセル)	不能	30	
卍裏跳蹴り	⇧(or⬁or⬀)●	中	25	

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
忍法陽炎・裏①	⇨➡●	中	22	
御霊削り	①中に●or②中に●	投げ技		体力吸収
御霊返し	①中に➡●or②中に➡●	投げ技		体力譲渡
地雷走り	地雷刃中に⇨➡or⇦⬅	不能	15,15,15	
跳ね地雷	地雷刃中に⬁or⇧or⬀	不能	25	
紫電菊	⬂●●⬋●×6	中,上,中…	15,12,10,10,12,12,14,15	
虚空襲剣	⬈●⇦	不能	35	
朧車	⇩⬂⇨●	不能	15,28	
毒溜め	⬅●	不能		
毒霧	毒溜め中にボタンを押す	不能	35	
卍血桜	⇩●⇦●●●	不能	3,3,3,3,3	
吉光ブレード	⇦●	返し技	35	
黄泉駆け	⇨➡●	中	18	※3
スイープキック	⬇☆⬋●	下	12	
無想②	横移動中に●	特殊動作		
転生	無想中に⇨	不能	10	
地雷砲	地雷刃中に●	中	30	
銅閃華	卍車中に⇦●	特殊中	2	
鋼閃華	銅閃華中に●	中	20	
金閃華	銀閃華中に⬋●	不能	15	
銀閃華	銅閃華中に●	特殊中	15	
気合い溜め	●	特殊動作		
双破	接近して●	投げ技	30	●
雫	接近して●	投げ技	30	●
地獄車	左側で接近して●or●	投げ技	15,25	●
傀儡舞い	右側で接近して●or●	投げ技	15,25	●
忍法風塵	背後から接近して●or●	投げ技	70	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●or●	投げ技		●or●
忍法櫓落し	⇩⬃⬅●	投げ技	50	●
下段さばき	⬃(or⇩)●or⬃(or⇩)●	返し技		

ポール・フェニックス

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	●●	上,上	5,15	
ＰＫコンボ	●●	上,上	12,21	
クイックＰＫコンボ	前進中に●●	上,上	12,20	
ＰＤＫコンボ	●⬇●	上,下	12,8	
クイックＰＤＫコンボ	前進中に●⬇●	上,下	12,17	
逆ＰＤＫコンボ	●●	上,下	5,8	
双飛天脚	⬀●●	中,中	17,28	
崩拳	⇩⬂⇨●	中	33(49)	
落葉	しゃがみ途中に●●	下,中	15,20	

【コマンド表の見方】攻撃種類は、上＝上段攻撃、中＝中段、下＝下段、不能＝ガード不能技。攻撃力のカッコ内はクリーンヒット時のもの。備考欄のコマンドで投げ抜け可。
※1＝飛空時間により攻撃力が25/30/40と変化。※2＝歩くごとに攻撃力が15/23/27/43/65/107と変化。※3＝カウンター時⇩＋両キックで座る。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
あびせ蹴り	⇨⇨●	中(ガード後よろけ)	20	
岩石割り	しゃがみ途中に●	ダウン攻撃	16	
三宝龍(上段)	⇨⇨●●●●	中,中,上	20,15,25	
三宝龍(中段)	⇨⇨●●⇨(or⇘)●	中,中,中	20,15,15	
三宝龍(下段)	⇨⇨●●⇩(or⬋)●	中,中,下	20,15,15	
瓦割り	しゃがみ途中に●	中	15	
瓦割り崩拳	しゃがみ途中に●●	中,中	15,26	
瓦割り落葉	しゃがみ途中に●●●	中,下,中	15,15,21	
葉桜	しゃがんだ状態から⬊●	中	21	
葉桜崩拳	しゃがんだ状態から⬊●●	中,中	21,25	※4
葉桜鉄騎	しゃがんだ状態から⬊●●	中,下	21,21	
疾風	⇨➡●	中	15	
万聖竜王拳	⬅●	不能	100	
サマーソルトNG	⬇(60フレーム)⬆⇧	中	25	
雷獄	⇨●	中	20	
裏疾風	⇩⇘⇨●	上	20	
鉞打ち	⇨●	中	32	
気合い溜め	●	特殊動作		
スイープキック	⬋●	下	12	
浮草	⇩⇗⬅	特殊動作		
飄疾	⇩⇗⇦☆●	中	18	
飄瓦	⇩⇗⇦☆●	中	15	
逃げ旋	⇩⇗⇦☆●	下	12	
旋桜	⇩⇗⇦☆●●	下,中	12,15	
旋桜崩激	⇩⇗⇦☆●●●	下,中,中	12,21,25	※5
旋桜鉄騎	⇩⇗⇦☆●●●	下,中,下	12,21,21	
左一本背負い投げ	接近して●	投げ技	30	●
腕取り逆十字	接近して●	投げ技	30	●
腕返し	左側で接近して●or●	投げ技	45	●
大外刈り	右側で接近して●or●	投げ技	40	●
背落し	背後から接近して●or●	投げ技	50	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●or●	投げ技		●or●
返し技	相手の攻撃に合わせて⬅●or⬅●	返し技		
巴投げ	⬅●	投げ技	35	●
裏当て	接近して⇨➡●	投げ技	35	●
風牙	接近して⬊●	投げ技	40	●
アルティメットタックル	⬋●	不能投げ技	5	⬅●
闇雲	タックル中に●●●●●	投げ技	5,5,5,5,5	
闇雲絞め	タックル中に●⬇●●☆●●●	投げ技	5,8,8,35	
腕拉ぎ十字固	タックル中●	投げ技	25	
腕拉ぎ十字固	闇雲3発●	投げ技	5,5,5,25	

花郎(ファラン)

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
構えチェンジ	●	特殊動作		右左共通
ホークウインド	接近して●	投げ技	20,10	●
ボールブレーカー	接近して●	投げ技	18,12	●
ストームブリンガー	左側面で接近して●or●	投げ技	38	●
デスプレッシャー	右側面で接近して●or●	投げ技	22,22	●
ペインキラー	背後から接近して●or●	投げ技	55	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●or●	投げ技		●or●
デーモンヒール	⇩⇗⬅●	投げ技	40	●
ソードフィッシュスロー	⇩⬋●	投げ技	30	●
コブラバイトスロー	⇨➡●	投げ技	30	●
下段さばき	⇗(or⇩)●or⇗(or⇩)●	返し技		
●左構え時のコマンド				
レフトフラミンゴフェイント	➡●☆	特殊動作		
ダブルジャブ	●●	上,上	5,8	
ダブルジャブローキック	●●●	上,上,下	5,8,10	
ダブルジャブロー&ハイキック	●●●●	上,上,下,上	5,8,10,18	
ワンツーパンチ	●●	上,上	5,10	
ワンツーサイドキック	●●●	上,上,中	5,10,16	
ワンツーラウンドキック	●●●	上,上,上	5,10,25	
ミドルバックブロー〜右構え	⇨●	中	15	
ミドルバックブロー〜左構え	➡●	中	15	
ボディーブロー	⇘●	中	10	
ライトキックコンボ	●×4	上,上,上,中	14,10,10,20	
2発目〜左構え	●●	上,上	14,10	
2発目〜右構え	●➡●	上,上	14,20	
3発目〜左構え	●●⬅●	上,上,上	14,10,10	
3発目〜右構え	●●➡●	上,上,上	14,10,25	
3発目〜ライトフラミンゴ	●●●	上,上,上	14,10,10	
ライトキックコンボロー	●●●●	上,上,上,下	14,10,10,10	
RLキック〜左構え	●➡●	上,中	14,17	
RLキック〜右構え	●●	上,中	14,20	
右掛け蹴り〜右足上げ	⇨●	上	20	
右掛け蹴り〜中段右蹴り	⇨●●	上,中	20,15	
ファイヤークラッカー	⇩●●	下,上	7,22	

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
右半月蹴り〜右構え	⇦●	上	28	
前足刈り	⇗●	下	10	
フェイント踵落とし	⇗●●	中	30	
踵落とし	立ち途中●●	中,中	13,15	
バズーカーキック	⇨➡●	中	30	
ライジングブレード	⇨☆⇩⇘●	中	23	
レフトキックコンボ	●×4	上,中,中,上	15,12,10,25	
2発目〜右掛け蹴り	●●●	上,中,上	15,12,20	
2発目〜右掛け蹴り〜右中段蹴り	●●●●	上,中,上,中	15,12,20,15	
3発目〜右掛け蹴り	●●●●	上,中,中,上	15,12,10,20	
3発目〜右掛け蹴り〜右中段蹴り	●●●●●	上,中,中,上,中	15,12,10,20,15	
レフトキックコンボロー	●●⇩●	上,中,下	15,12,7	
〜右掛け蹴り	●●⇩●●	上,中,下,上	15,12,7,13	
〜右掛け蹴り〜右中段蹴り	●●⇩●●●	上,中,下,上,中	15,12,7,13,15	
サイドキックコンボ	⇘●●	中,中	17,21	
ハンティングホーク	⇗●●●	中,中,上	15,14,25	
エアファング	●●	中	15,28	
回転踵落し〜右構え	⇨➡●	中	30	
ヒールエクスプロージョン	⇗●(⬅でキャンセル)	不能	40, 4	
ステップインサイドキック	⇨●●or⇨☆⇩⇘●●	中	22	
飛び横蹴り〜レフトフラミンゴ	⬆●	上	20	
気合い溜め	●	特殊動作		
構えチェンジ〜背中向け	●	特殊動作		
背中向けから構えチェンジ	左構え背中を向け中に●	特殊動作		
ハイバックブロー	⇦●	上	12	
●右構え時のコマンド				
ライトフラミンゴフェイント	➡●☆	特殊動作		
ジャブストレート	●●	上,中	10,12	
ライトニングブロー	●●●	上,上,中	6,10,12	
ライトリバースキック	●●	上,上	15,27	※6
チェーンソーヒール	●●	上,中	15,20	
スピンキック	⇦●	上	32	
プラズマブレード	⇨●●	中	20	
カットバック	⇨➡●●	中,上	18,20	
ダブルスクリュー	●●	下,上	15,40	
ローリングライトキック	●●	上	36(54)	
左半月蹴り	⇦●	上	28	
セットアップ〜レフトフラミンゴ	⇨●	上	25	
セットアップ〜右構えの背中向け	⇨●⬅	上	25	
ヒールナイフ	⇨●●	上,下	25,20	
ハンティングソバット	⇨➡●	上	25	
構えチェンジ〜背中向け	●	特殊動作		
背中向けから構えチェンジ	右構え背中向け中に●	特殊動作		
●レフトフラミンゴ時のコマンド				
構えチェンジ	●	特殊動作		
レフトフラミンゴフェイント	➡●☆	特殊動作		
レフトジャブ	左足上げ中に●	上	12	
ライトバックブロー	左足上げ中に●	中	12	
フラミンゴライトソバット	左足上げ中に●	上	28	
フラミンゴライトスイープ	左足上げ中に⇗●	下	15	
フラミンゴレフトローキック	左足上げ中に⇗●	下	12	
フラミンゴレフトヒール	左足上げ中に⇨●	中	18	
フラミンゴレフトアクセル	左足上げ中に⇦●	中	32	
フラミンゴキックコンボ	左足上げ中に●●●●	中,中,上	22,10,25	
2発目〜右掛け蹴り	左足上げ中に●●●●	中,中,上	22,10,20	
〜右掛け蹴り〜右中段蹴り	左足上げ中に●●●●●	中,中,上,中	22,10,20,15	
キリングホーク	左足上げ中に●(⬅でキャンセル)	不能	80, 4	
レフトフラミンゴステップイン	左足上げ中に⇨	特殊移動		
レフトフラミンゴバックダッシュ	左足上げ中に⇦	特殊移動		
レフトフラミンゴ横移動・奥	左足上げ中に⇧	特殊移動		
レフトフラミンゴ横移動・手前	左足上げ中に⇩	特殊移動		
●ライトフラミンゴ時のコマンド				
構えチェンジ	●	特殊動作		
ライトフラミンゴフェイント	➡●☆	特殊動作		
ライトジャブ	右足上げ中に●	上	12	
レフトバックブロー	右足上げ中に●	中	12	
フラミンゴレフトソバット	右足上げ中に●	上	25	
フラミンゴライトローキック	右足上げ中に⇗●	下	13	
フラミンゴレフトスイープ	右足上げ中に⇗●	下	15	
フラミンゴライトヒール	右足上げ中に⇨●	中	18	
フラミンゴライトアクセル	右足上げ中に⇦●	上	32	
フラミンゴライトサイドキック	右足上げ中に●	中	20	
ライトフラミンゴステップイン	右足上げ中に⇨	特殊移動		
ライトフラミンゴバックダッシュ	右足上げ中に⇦	特殊移動		
ライトフラミンゴ横移動・奥	右足上げ中に⇧	特殊移動		
ライトフラミンゴ横移動・手前	右足上げ中に⇩	特殊移動		

※4＝2発目ディレイ可能で、ディレイをかけた場合の攻撃力は 20,19。※5＝3発目ディレイ可能で、ディレイをかけた場合の攻撃力は12,21,19。※6＝2発目を入力した直後に⇨を入れるとレフトフラミンゴになる。また、技を出し終わった後は左構えになる。

風間 仁(カザマ・ジン)

技　名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	●●	上,上	6,10	
空斬脚	⇨⇨⇨●	中(ガード後よろけ)	30	
踵落とし	立ち上がり途中に●●	中,中	13,21	
閃光烈拳	●●●	上,上,中	6,8,18	
破砕蹴	●●	中	25	
風神拳	⇨☆⇩⬊●	上	25	※1
雷神拳	⇨☆⇩⬂●	中	35(52)	
雷神拳中段脚	⇨☆⇩⬊●●	中,中	35,20(49)	
雷神拳下段脚	⇨☆⇩⬊●●	中,下	35,12(49)	
奈落払い	⇨☆⇩⬊●●	下,中	15,15	
鬼哭連拳	●●●	上,上,上	6,10,18	
双角	立ち途中に●●	中,中	10,15	
左踵落とし	⇨⇨●	中	23	
鬼神滅裂	⇦●	不能	40	
真・鬼神滅裂	⬅●	不能	80	
螺旋幻魔脚	⬀●×4	上,下,下,中	25,15,12,25	
踵切り	⬂●●	中,中	10,16	
魔神拳	⇦➡●	中	18	※2
羅刹門・壱	⇦➡●●●	中,中,中	18,14,24	
羅刹門・弐	⇦➡●●⬊●	中,中,中	18,14,15	
鋼割り	⇨●	中	18	
胴抜き	⇨⇨●	中	27	
鬼八門	⬂●●	中,中	10,16	
弐門双脚	●●●●	上,上,中,中	6,10,25,30	
弐門双脚・改	●●●⇨●	上,上,中,中	6,10,25,10	
追い突き	立ち途中に●	中	18	
膝鋼	⇨●	中	12	
鬼風門	●●●	上,上,中	6,10,12	
白鷺遊舞	●●●	特殊中,上上中	5,10,10,21	
白鷺下段脚	●●⇩●	特殊中,上上下	5,10,10,14	
鬼殺し	横移動中に●	中	16	
鬼首落し	⇨●	上	35	
霞蹴り	●	上	30	
紫雲二段蹴り	⬇●	特殊中,上	5,20	
金剛体	⇦●	特殊ガード		
気合い溜め	●	特殊動作		
骸割り	⬀(or⇧or⬁)●	中	前30,上28,後20	
旋蹴り	接近して●	投げ技	10,20	●
雷	接近して●	投げ技	5,8,17	●
天秤投げ	左側面で接近して●or●	投げ技	12,19	●
両肩捻	右側面で接近して●or●	投げ技	40	●
胴返し	背後から接近して●or●	投げ技	60	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●or●	投げ技		●or●
超ばちき	接近して⇨➡●	投げ技	33	●
アルティメットタックル	⇩(or⬋)●	投げ技	5	●
闇雲	タックル中に●●●●●●	投げ技	5,5,5,5,5	●or●
腕拉ぎ十字固	タックル中●	投げ技	25	
腕拉ぎ十字固	闇雲3発●	投げ技	5,5,5,25	
櫓崩し	⇩⬃⬅●	投げ技	35	●
白山	接近して⬊●	投げ技	38	●
上・中段返し技	⇦●(or⇦●)	返し技		

キング

技　名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
掌底	●●	上,上	6,15	
掌底アッパー	●●●	上,上,中	6,15,10	
ドロップキック	●or⇨⇨●	中(ガード後よろけ)	25	
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨●	上(ガード後よろけ)	40	
ジェイルキック	⇨⇨●	中	30	
ナックルボム	⬀●	中	35	
アリキック	⇩●●●or⬇●●●	下,下,下	13,7,7	
アリキック(カウンター時)	⇩●●×4or⬇●●×5	すべて下	17,7,5,4(,3)	
スピニングスマッシュ	アリキック1発目の後に●	中	10	
エルボードロップ	⇧(or⬁or⬀)●	中	35	
スマッシュアッパー	⇨⇨●	中	20	
ダイナマイトアッパー	⬇⬊●	中	20	
フライングクロスチョップ	⇨⇨●	上or下(ガード後よろけ)	15	
ライトストレート→レフトアッパー	●●	上,中	10,12	
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中に●●	特殊中,中	5,15	
ムーンサルトボディープレス	●	不能	25	※3
ジャガーインパクト	➡●	上段不能	50	
エルボースティング	⇩●	中	15	
893・K	⇦●	上	20(30)	
ブルータルサイクロン	●●	中,中	15,21	
ターンラリアット	背を向けて●	上段不能	50	
レッグラリアット	軸移動中に●	上	60	

技　名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ガード崩し	接近して⇨➡●	不能		
ブラックボム	⇨⇩⬂☆●	中	28	
レッグブレーカー	⬇⬂●	下	21	
アローストレート	軸ずらし中に●	上	30	
ショルダータックル	⇨●	中	40	
気合い溜め	●	特殊動作		
スイングDDT	接近して●	投げ技	35	●
ブレンバスター	接近して●	投げ技	35	●
アルゼンチンバックブリーカー	左側で接近して●or●	投げ技	20,20	●
ニークラッシャー	右側で接近して●or●	投げ技	42	●
ハーフボストンクラブ	背後から接近して●	投げ技	60	
コブラツイスト	背後から接近して●	投げ技	60	
ストレッチバスター	背後から接近して⇦➡●	投げ技	75	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●or●	投げ技		●or●
DDT	接近して⬇⬃⇩⬋●	投げ技	55	●
ツームストンパイルドライバー	接近して⬃➡●	投げ技	58	●
ジャイアントスイング	接近して⇨⬃⇦⬃⇩⬂➡●	投げ技	70	●
フランケンシュタイナー	⬂●	中	15	※4
フィギアフォーレッグロック	接近して⬋●	投げ技	32	※5　●
ココナッツクラッシュ	接近して⬊●	投げ技	30	●
マッスルバスター	⇩⬃⬅●	投げ技	50	●
ジャンピングパワーボム	相手しゃがみ中に接近し⇩●or⇩●	下段投げ	45	●
下段さばき	⬃(or⇩)●or⬃(or⇩)●	返し技		
ドラゴンスクリュー	相手の攻撃に合わせて⬅●or⬅●	返し技		※6
回転アキレス腱固	相手の攻撃に合わせて⬅●or⬅●	返し技		※7
アルティメットタックル	しゃがみ中に●or⇨⇩⬊●	投げ技	5	
アルティメットタックル	⬇●or⬋●or⇨⇩⬊●	不能投げ技	5	●
タックルパンチ	タックル後に●●●●●●	投げ技	5,5,5,5,5	●or●
腕拉ぎ十字固	タックル後に●	投げ技	25	●●×4
レイジウインド	腕拉ぎ十字固中に●	投げ技	10	
膝十字固	タックル後に●	投げ技	20	
カゼスペシャル	膝十字固中に●	投げ技	20,20	
ストラングルホールド	UDの頭側で⬃●or⬃●	ダウン投げ	28	●
ジャイアントスイング	UDの足側で⬃●	ダウン投げ	15,15	●
ゴールデンヘッドバット	UDの足側で⬃●	ダウン投げ	33	●
フィギアフォーレッグロック	UDの足側で⬋●	ダウン投げ	33	●
転がす	UDの側面で⬃●or⬃●	ダウン投げ		●or●
サーフボードストレッチ	DDの頭側で⬃●or⬃●	ダウン投げ	32	●
ハーフボストンクラブ	DDの足側で⬃●or⬃●	ダウン投げ	30	●
キャメルクラッチ	DDの左側で⬃●or⬃●	ダウン投げ	35	●
弓矢固	DDの右側で⬃●or⬃●	ダウン投げ	37	●
ロープ投げ	接近して⬅●	投げ技		
ロープ投げ〜引き戻し	接近して⬅●●	投げ技		●
ロープ投げ〜投げ飛ばし	接近して⬅●●	投げ技	8	●
ロープ投げ〜叩きつけ	接近して⬅●●	投げ技	10	●
ロープ投げ〜後方取り	接近して⬅●●	投げ技		●
ジャガードライバー①	接近して⇩⬂➡●	投げ技	25	●
ボストンクラブ	①中に●●●●	投げ技	25	
アーチロックフェイスバスター	①中に●	投げ技	30	
グランドスマッシュ②	⇨⇨☆●	下	6	
ジャガーバックブリーカー	②カウンターヒット時に●	投げ技	30	●
ジャンピングパワーボム	②カウンターヒット時に●⇧⇩●	投げ技	60	●
スタンディングアキレスホールド③	接近して⇨⇩⬊●	投げ技	30	●
インディアンデスロック④	③中に●●●●	投げ技	30	●
S.T.F	③中に●●●●	投げ技	35	●
スコーピオンデスロック	③中に●●●●	投げ技	40	●
ロメロスペシャル	④中に●●●●●	投げ技	50	
アームブリーカー⑤	接近して⇨⇩⬊●	投げ技	20	●
トリプル・アームブリーカー	⑤中に●●	投げ技	10,15	●
カワズ落し⑥	⑤中に●●●	投げ技	20	●
ストラングル・ホールド	⑥に●●●●●	投げ技	25	
チキンウイングフェイスロック⑦	⑤中に●●●	投げ技	25	●
ドラゴン・スリーパー	⑦中に●●●●●	投げ技	30	●
ローリング・クレイドル	⑦中に●●●●●●	投げ技	75,1,1,2,3,4,4…	●
●ワンダフルメキシカンコンボ				
リバースアームクラッチスラム⑧	接近して⇨⬊●or●	投げ技	25	●or●
バックドロップ⑨	⑧中に●●●●	投げ技	18	●or●
ジャーマンスープレックス⑩	⑨中に●●	投げ技	18	●
パワーボム⑪	⑩中に●●●●	投げ技	22	
ジャイアントスイング	⑪中に●●●●●	投げ技	27	●
マッスルバスター	⑪中に●●●●●●	投げ技	32	●
●ベルウッドスペシャルコンボ				
リバースゴリースペシャルボム⑫	接近して⇨⬊●or⬂⬊●	投げ技	28	●or●
キャノンボールバスター⑬	⑫中に●●●●	投げ技	18	
マンハッタンドロップ⑭	⑬中に●●●●	投げ技	17	●
ドクターボム⑮	⑭中に●●●●●	投げ技	20	
ジャイアントスイング	⑮中に●●●●●●	投げ技	27	●
マッスルバスター	⑮中に●●●●●●●	投げ技	32	●

※1=レバーとボタンが同時入力の場合は攻撃力30。※2=カウンターヒットなら3連続ヒット可能。※3=後ろ向きでも出る。※4=ヒットで攻撃力15、投げで45、防御されない投げで60。※5=抜けコマンドで逆4の字。※6=右キック限定。※7=左キック限定。

技　名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
キャノンボールバスター⑯	軸避け中●(背後左右を掴んだとき)	投げ技	18	※17●or●
マンハッタンドロップ⑰	⑯中に●●●	投げ技	17	●

雷 武龍(レイ・ウーロン)

技　名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
寝る	⬇(or⇩)●	特殊動作		
跳弓脚	相手頭側で寝た状態で●	中	20	
跳ね起き	相手足側寝た状態で●	中	20	
仰寝後掃燕舞	相手頭側で寝た状態で●●	下,上	7	
背を向ける	⬅(or⇦)●	特殊動作		
背身打	背中を向け●	上	12	
背身下掃打	背中を向け⬇(or⇩)●	下	8	
背身崩墜	背中を向け●	中	20	
背身腿	背中を向け●	中	15	
背刃落	背中を向け●●●	中,中,中	15,15,15	
背身後掃燕舞	背中を向け⬇(or⇩)●●	下,上	10,35	※8
後掃燕舞	●●	上,上	18,18	
旋風連脚	●●	中	30	
龍声下段脚	⇨☆●●●●●	中,中,中,中,下	10,8,8,8,15	
龍声中段脚	⇨☆●●●●●	中,中,中,中,中	10,8,8,8,15	
狼牙揺震撃	⇨☆●●●●●	中,中,中,上,中	15,12,5,17,20	
狼牙虎蹲山	⇨☆●●●●⬇●	中,中,中,上,下	15,12,5,17,10	
揺震撃	⇨☆●●	上,中	35,20	
虎蹲山	⇨☆●⬇●	上,下	35,10	
虚環脚	●●	上,下	28,20	
雷光下段脚	➡●●●●●	上,中,中,下	35,12,12,8,15	
雷光中段脚	➡●●●●●	上,中,中,中	35,12,12,8,15	
弧流腿	●●	中	25	
綜爪牙	⇨☆●●●●	上,上,中,中		
妃睡鳥	⬅●	特殊動作		
鳳凰旋風脚	妃睡鳥中に●	不能	90	
鷹爪連脚	妃睡鳥中に●●●●	中,中,中,中	15,15,15,15	
伏寝弧流腿	相手足側でうつ伏せから●●	中	18	
伏寝掃腿	相手足側でうつ伏せから●●	下	10	
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て⬇●	特殊動作		
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝て●	特殊動作		
雷光跳脚	⇨⇨⇨●	中	30	
伏寝滑	相手頭側でうつ伏せから●●	下	15	
巻暫連脚	●(フェイント8フレーム)●●●	下,下,中	7,7,35	
燕尾落	⇖or⇗●	中	15	
背身燕尾落	背中を向け⇖or⇗●	中	15	
石頭	⬅●	中	30	
酔歩	⇨●or相手の攻撃に合わせて⇨●	返し技		
うつ伏せに寝る	⬇●	特殊動作		
酔歩腿	酔歩中に●	下	15	
酔虚撃	酔歩中に●	中	25	
転身崩墜	●●	中	18,20	
気合い溜め	●	特殊動作		
龍声1発目～蛇の構え①	⇨☆●後に⇧or⇩	中		
龍声2発目～龍の構え②	⇨☆●●後に⇧or⇩	中,中		
龍声3発目～豹の構え③	⇨☆●●●後に⇧or⇩	中,中,中		
龍声4発目～虎の構え④	⇨☆●●●●後に⇧or⇩	中,中,中,中		
龍声中段脚～鶴の構え⑤	⇨☆●●●●●後に⇧or⇩	中,中,中,中,中		
雷光中段脚～鶴の構え⑥	⇨●●●●●後に⇧or⇩	上,中,中,中,中		
五形拳　蛇の構え⑦	横移動中に●or⇨●	特殊構え		※9
蛇突連撃	⑦中に●●●	下	15,10,15	
蛇武	⑦中に●×6	上	13,10,8,6,5,5	
巻暫脚	⑦中に●	中	21	
蛇尾	⑦中に●	下	11	
五形拳　龍の構え⑧	⑦中に⇧or①	特殊構え		※10
龍砲	⑧中に●	中	20	
龍牙	⑧中に●	中	25	
龍尾	⑧中に●	上	28	
龍牙連撃	⑧中に●●●●	上,中,中,上	15,12,5,17	
龍の構え～狼牙揺震撃	⑧中に●●●●●	上,中,中,上,下	15,12,5,17,20	
龍の構え～狼牙虎蹲山	⑧中に●●●●⬇●	上,中,中,上,中	15,12,5,17,10	
五形拳　豹の構え⑨	⑦中に⇩or②	特殊構え		※11
豹手	⑨中に●	中	25	
豹双爪	⑨中に●●	下,上	16,20	
豹掃腿	⑨中に●	下	18	
豹の構え～雷光中段脚	⑨中に●●●●●	上,中,中,中,中	26,12,12,8,15	
豹の構え～雷光下段脚	⑨中に●●●●●	上,中,中,中,下	26,12,12,8,15	
五形拳　虎の構え⑩	⑧中に⇧	特殊構え		※12
西虎爪	⑩中に●	中	25	
東虎爪	⑩中に●	中	26	
虎掃腿	⑩中に●	下	20	
虎旋脚	⑩中に●	上	32	
虎旋脚～龍声中段脚	⑩中に●●●●●●	上,中,中,中,中,中	32,10,8,8,8,15	
虎旋脚～龍声下段脚	⑩中に●●●●●●	上,中,中,中,中,下	32,10,8,8,8,15	
五形拳　鶴の構え⑪	⑨中に⇩	特殊構え		※13
鶴爪	⑪中に●	下	20	
跳鶴連撃	⑪中に●●●●	中,下,中,中	21,10,10,15	
鶴突	⑪中に●	中	27	
鶴翼	⑪中に●	上	30	
飛空脚	接近して●	投げ技	30	
衿締め	接近して●	投げ技	30	●
回身倒	左側面で接近して●or●	投げ技	40	●
閃光乱舞脚	右側面で接近して●or●	投げ技	5,10,25	●
押し倒し	背後から接近して●or●	投げ技	50	●
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●or●	投げ技		
払い倒し	接近して⇨➡●	投げ技	33	●or●
倒落肘	⬈●	投げ技	35	●
瓶酔	⑧中に●or⑦中に●	投げ技	33	●
下段さばき	⇙(or⇩)●or●	返し技		

フォレスト・ロウ

技　名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	●●	上,上	5,12	
ステップインミドルキック	⇘●	中	21	
サマーソルトキック(大J)	⬇⇧(or⇖or⇗)●	中	上28,後25,前35	
サマーソルトキック(小J)	⬆(or⬉or⬈)●	中	上22,後15,前25	※14
スピンキックコンボ	●●●	上,上,上	16,12,12	
左連拳	●×5	上,上,上,上,上	10,5,5,5,5	※15
ドラゴンナックルコンボ	➡●●●	上,中,上	12,6,6	
ドラゴンナックルコンボ	●●	上,上	12,10	
サマーソルトドロップ	⬇⬆(or⬉or⬈)●	中	30	
ドラゴンロー	しゃがみ途中に●	下	8	※16
三連ハイキック	●●●	上,上,上	18,10,10	
フェイントミドルキック	3連ハイキック途中に➡	中	15	
スライディング	しゃがんだ状態から⇘⇩⬊●	下	17	
ドラゴンサマー	●⇧●	上,中	16,30	
ドラゴンスラッシュ	⇨⇨⇨●	中(ガード後よろけ)	30	
ドラゴンファング	⇙●(⇧⇧でキャンセル)	不能	100	
シットスピンキックサマー	しゃがんだ状態から●●	下,中	12,21	
ドラゴンローレフトサマー	⇩●●	下,中	7,21	
フロントキックレフトサマー	立ち上がり途中に●●	中,中	12,21	
ハイキックライトサマー	●●	上,中	18,21	
シットストレートレフトサマー	⬇(or⇩)●●	下,中	8,21	
ドラゴンプレス	⇩●●●●●●	下,上,上,上,中	8,10,10,10,21	※17
ジャンプサイドキックライトサマー	⇧(or⇖or⇗)●●	上,中	25,25	
クイックサマーソルトキック	●	中	25	
ダブルサマーソルトキック	●●or⬆●●	中,中	25,21	
ドラゴンテイル	⇙●	下	25	
ローキックレフトサマー	しゃがんだ状態から●●	下,中	7,21	
サイドキックライトサマー	立ち上がり途中に●●	上,中	28,25	
ドラゴンラッシュ	⇦●●●	中,下,中	12,8,22	
オーバーヘッドキック	⇩●	中	25,27	
エルボードラゴンウイップ	⇙●●	中,中	15,25	
寸勁	⇨●●	中	40	
サマーソルトフェイク	⬇⇧(or⇖or⇗)☆●	中	25	
ドラゴンストーム	⇦●●●	中,中,中	12,12,15	
フェイクステップ①	⇦●	返し技		
フェイクステップブロー	①中に●	中	43	
トラップレフトブロー	①成功後に●	上	12	
トラップライトブロー	①成功後に●	上	12	
トラップライトローキック	①成功後に●	下	15	
トラップレフトサイドキック	①成功後に●	中	22	
気合い溜め	●	特殊動作		
目突き	気合い溜め終了時に●	上	10	
スラストロー	気合い溜め終了時に●●	上,下	10,7	
ダブルドラゴン	軸移動中に●	中,上	16,22	
ドラゴンバックブロー	背中を向けて●or●	上	15	
フェイク	⬇⇧(or⇖or⇗)	特殊動作		
フラッシュジャブ	⇩⇘⇨●	上	12	
ジャッキアップ	接近して●	投げ技	30	●
レイジドラゴン	接近して●	投げ技	7,23	●
折檻キック	左側面で接近して●or●	投げ技	40	●
ドラゴンスタンプ	右側面で接近して●or●	投げ技	42	●
ドラゴンバイツ	背後から接近して●or●	投げ技	50	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●or●	投げ技		●or●
折檻パンチ	接近して⬊●	投げ技	30	●
ドラゴンフォール	接近して⬊●●●●	投げ技	35	
ドラゴンニー	接近して⇨➡●	投げ技	28	●
ドラゴンダイブ	➡●	投げ技	30	●
上・中段さばき	⇦●(or⇦●)	返し技		
下段さばき	⇙(or⇩)●or●	返し技		

※8＝1発後⬆or⬇で蛇の構え。※9～13＝表中の①～⑥のコマンドでもシフト可。※14＝左キックで左サマーにつながる。※15＝ドラゴンナックルコンボにつながる。※16＝三連ハイキックにつながる。※17＝ハイキックの1～3発目の途中からもサマーにつながる。

ニーナ・ウイリアムズ

技　名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	●●	上,上	4,10	※1
双掌破	➡●or⇨⇨●or立ち途中に●	中	20(30)20	
トリプルスマッシュ	●(↘●)●●	上(中),上,上	4(10),15,15	
ダブルスマッシュ	●●	上,上	10,15	
ＰＫコンボ	●●	上,上	10,20	
ＰＤＫコンボ	●⬇●	上,下	10,10	
ニールキック	⇩↘➡●(or⇨⇨●)	中	20(30)	
フラッシュコンボ	↘●●●	中,上,上	10,10,6	
ラピッドキックコンボ	↘●●●●	中,上,上,上	10,6,8,15	
アッパーストレート	↘●●	中,上	10,15	
ハンティングキックコンボ	↗●●●	上,下,上	20,10,14	
レイブキック	⇩●☆●orしゃがんで●☆●	特殊中,中	5,10	
ボーンカッター	⇨⇨⇨●	中	20	
ハンティングスワン	↖●(⇧⇧でキャンセル)	不能	95	
レフトハイ&ライトハイキック	●●	上,上	25,15	
シットスピン&ライトハイキック	⬇●☆●or⇩●☆●	下,上	12,15	
ジェイルクラッシュ	●(↘●)●⬇●●	上(中),上,下,上	4(10),15,10,15	
セメタリークラッシュ	●(↘●)●⬇●●	上(中),上,下,中	4(10),15,10,10	
連撃双掌破	●(↘●)●●●➡●	上(中),上,上,上,中	4(10),15,6,6,20	
連撃双掌破	●(↘●)●➡●	上(中),上,中	4(10),15,20	
レッグブレイクコンボ	⬇(or⇩)●⬇●	下,下	12,7	
ディバインキャノン	⇩⬋●	中	25	
スライサー	↖●	下	10	
ディバインキャノンコンボ	↖●●	下,中	10,25	
サイドステップスタッブ	↖●	中	20(30)	
スパイクコンボ&ライトハイキック	●●●	上,下,上	25,10,15	
スパイクコンボ&ライトアッパー	●●●	上,下,中	25,10,10	
スパイクコンボ&ライトローキック	●●⬇●	上,下,下	25,10,7	
クリークアタックコンボ	↘●●●●	中,上,上,下	10,12,6,8	
クリークアタック&レフトローキック	↘●●⬇●	中,上,下	10,12,10	
クリークアタック&レフトハイキック	↘●●●	中,上,上	10,12,20	
クリークアタック&ライトハイキック	↘●●●	中,上,上	10,12,15	
シェイクショット	横移動中に●	中	15	
リフトショット	横移動中に●	中	15	
ラピッドコンボ&レフトローキック	↘●●●●	中,上,上,下	10,6,8,10	
ラピッドコンボ&双掌破	↘●●●●●➡●	中,上,上,上,上,中	10,6,8,10,6,20	
ジャミングコンボ&ライトアッパー	●●●	上,下,中	15,15,10	
ジャミングコンボ&ライトローキック	●●⬇●	上,下,下	15,15,7	
ジャミングコンボ&ライトハイキック	●●●	上,下,上	15,15,15	
ランディングキック&ライトアッパー	↗☆⬇●●	下,中	25,10	
ランディングキック&レフトミドルキック	↗☆⬇●●	下,中	25,15	
ランディングキック&ライトハイキック	↗☆⬇●●	下,上	25,15	
レフトミドル&ライトハイキック	↘●●	中,上	10,15	
フローズンキック	⬇(or⇩)●●	特殊中,中	8(10),15	
スパークコンボ	●(↘●)●●●	上(中),上,上,下	4(10),15,6,8	
ライトローキック&バックスピンチョップ	⬇(or⇩)●●	下,上	10(7),10	
ライトハイキック&レフトスピンローキック	●●	上,下	15,15	
レフトスピンローキック&ライトアッパー	⬇(or⇩)●●	下,中	12,10	
ＰＤＫコンボ&ライトアッパー	●⬇●●	上,下,中	10,10,10	
ＰＤＫコンボ&ライトハイキック	●⬇●●	上,下,上	10,10,15	
キリングブレード	⬅●	上	15	
アサルトコンボ	↘●●●➡●	中,上,上,中	10,10,6,20	
鰓斬り	⇦↖⇩⬊●	中	24	
エンプレスヒール	相手がダウン中に⇩or↘●	ダウン攻撃	20	
ファールキック	⇨⇨●or⇩↘➡●	中	25	
レッグスウィープ	⬇↘●	下	18	
ビンタ	⬅●	上	15	
往復ビンタ	⇦●●	上,上	15,18	
水面刈り	横移動中に●	下	10	
鰓突き	⇨➡●	上	21	
鰓速突き	⇨⇨●	上	15	
ヘルプハンド	↖●	中	10	
首刈り打ち	⇨➡●	上	20	
螺旋双破	軸移動中に●	中	20(30)	
デビルキッス	⇩↘⇨⬋●	上段不能		
気合い溜め	●	特殊動作		
四方投げ	接近して●	投げ技	30	●
居反	接近して●	投げ技	30	●
居反肘落し	接近して●●●●	投げ技	35	●
居反肘落し脇固	居反肘落し中に●●●	投げ技	10	
膝十字固	左側面で接近して●or●	投げ技	40	●
引き回し	右側面で接近して●or●	投げ技	38	●
背中向きからの投げ掴み	背を向けて●or●	投げ技		●or●
飛びつき前方回転逆三角絞め	背後から接近して●or●	投げ技	60	
返し技	相手の攻撃に合わせて⇦●or⇦●	返し技		
下段さばき	↖(or⇩)●or●	返し技		

技　名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
抱え込み肘打ち	接近して↘⬊●	投げ技	50	●
首刈り投げ	接近して⬈●	投げ技	40	●
掌握①	接近して⇩↘⇨●	投げ技	15	●
失脚②	接近して⇩↖⬅●	投げ技	15	
万歳固③	②中に●●●●	投げ技	28	●
首刈十字固	①中に●●●●	投げ技	30	●
立逆脇固④	①or②中に●●●●	投げ技	20	●
裏門鷹羽絞	④中に●●●●●	投げ技	25	●
捨逆脇固	④中に●●●●●	投げ技	25	●
腕挫腹固⑤	①中に●●●●●	投げ技	15,15	●
首捻顔固	④or⑤中に●●●●●●	投げ技	35	●
股裂き腕十字固	④or⑤中に●●●●●●	投げ技	45	●
蟹挟み⑥	接近して⇩↘⇨●	投げ技	15	●
アキレス腱固⑦	⑥中に●●●●	投げ技	20	●
飛びつきアキレス腱固	⇨⇨⇨●	投げ技	20,20	●
前転腕十字固	⑥中に●●●●	投げ技	35	●
膝十字固	⑦中に●●●●	投げ技	35	●
回転アキレス腱固	⑦中に●●●●●	投げ技	45	●

凌 暁雨(リン・シャオユウ)

技　名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
架推掌	↖●	中	25(35)	※2
雀連手	●●	上,上	4,7	
雀連砲	●⇩●	上,中	4,10	
左さばき	⇦●	中	10	
右さばき	⇦●	中	10	
上歩掌拳	⬊●	中	10	
上歩掌拳～背を向ける	↘●	中	10	
妃背掌	⇧●	中	5	
妃背掌～正面構え	⬆●	中	5	
前壁	⇧●	中	5,8	
前壁加横	⇧●●	中	5,8,12	
前壁加横架推掌	⇧●●●	中	5,8,12,25	
妃背掌歩	⇧●●	中	5,8	
烏龍盤打	⇩●	中	7,7,7	
烏龍盤打～鳳凰の構え	⬇●	中	7,7,7	
雀翼背掌～背を向ける	●●	上,中	8,10	
雀翼背掌	●⬊●	上,中	8,10	
蕩肩～背を向ける	立ち途中に●	中	12	
挑打華蘭	↘●	中	15	
挿歩桃拳	しゃがみ状態から⬊●●	特殊中段	10,15	
挿歩桃拳1発目～背向けしゃがみ	しゃがみ状態から⬊●⬊	特殊中段	10	
括面脚	⇨●	上	25	
里合腿	⇨➡●	中	13	
掃腿背身撃	しゃがみ中●●●●	下,上,上,中	8,6,6,12	
浮身騰腿	⇨➡●	中	25	
前旋掃腿	しゃがみ状態から↘●●	下,下	6,10	
蒼空砲	立ち途中に●	中	14	
弧月閃	↗●	中	25	
擺歩	⇦●	特殊移動		
擺歩猛虎掌	擺歩中に●	中	25/30/35	※3
擺歩砕壁	擺歩中に●	不能	40/50/80	※4
蕩肩	立ち途中に●⇨	中	12	
双壁掌	⇨➡●●	中,中	12,27	
斧刃脚	↖●	下	10	
天翔十字鳳	⇨➡●	中	25	
暗脚	↖●	ガード崩し		
側転横移動	⇨●	特殊移動		
前転横移動	⇨●	特殊移動		
回身横移動	●	特殊移動		
回身横移動	⇩●	特殊移動		
しゃがみ振り向き	しゃがんだ状態から⬋●	特殊動作		
挑発1	●	特殊動作		
挑発2	●	特殊動作		
気合い溜め	●	特殊動作		
背を向ける	⇦●			
～背身撃	背向け中に●●●	上,上,中	10,10,15	
～虎尾脚	背向け中に●	中	16	
～背身下段脚	背向け中に⇩●	下	15	
～背身下段脚～正面構え	背向け中に⬇●	下	15	
～後転～跳弓脚	背向け中に⇨●●	中	25	
～跳鶏跖	背向け中に⇨➡●	中	20	
～鳳凰の構え	背向け中に⇩●	特殊動作		
～後転	背向け中に⇨●	特殊移動		
～回身横移動	背向け中に●	特殊移動		
～回身横移動	背向け中に⇩●	特殊移動		
揺身倒波	接近して●	投げ技	10,20	●
流垂落	接近して●	投げ技	30	●

※1＝左キックでレフトハイキックがつながる。※2＝カウンターヒット時、挑発1が出る。※3＝歩いた距離により攻撃力が変化(表参照)。※4＝歩いた距離により攻撃力が変化(表参照)。ただし擺歩の1歩目から出した場合のみ、⇦⇦でキャンセル可能。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
旋毛	左側で接近して1+3or2+4	投げ技	45	1
裏旋毛	右側で接近して1+3or2+4	投げ技	38	2
背捻腿落	背後から接近して1+3or2+4	投げ技	50	
背中向きからの投げ掴み1	相手に背を向けて1+3or2+4	投げ技		1or2
背中向きからの投げ掴み2	背を向けて⇨➡1+3or⇨➡2+4	投げ技		1or2
鳳凰の構えからの投げ掴み	鳳凰の構え中に⇩1+3or⇩2+4	投げ技		1or2
孔雀跳腿	➡3,4	投げ技	4	1+2
飛燕流舞	相手に背中を向けて⇨➡3+4	投げ技	17,30	
引き投げ	接近して⇩⇙←2	投げ技	35	2
上・中段さばき	1+4	返し技		
下段さばき	⇩1+4or⇙1+4	返し技		
背中向け～上中段さばき	背向け中に1+4	返し技		
背中向け～下段さばき	背向け中に⇩1+4	返し技		
●鳳凰の構えからのコマンド				
鳳凰の構え	⇩1+2or⬇1+2			
～左桃領	1	中	7	
～右桃領	2	中	12	
～弓歩盤肘・早	⇩1+2 1+2or構えてすぐに1+2	中	14	
～弓歩盤肘・遅	1+2	中	16	
～弓歩盤肘・超遅	⇩1+2	中	25	
～下爪	3	下	15	
～鳳凰連爪	⇖or⇧or⇗3 3	中,上	15,23	
～鳳凰連腿	⇖or⇧or⇗3 4	中,中	15,25	
～掃腿	⇖or⇧or⇗着地際に3	下	19	
～鳳凰旋脚	⇖or⇧or⇗☆3	中	30	
～中段蹴り	4	中	23	
～中段蹴り～背を向ける	4⇦	中	23	
～扇蹴り	3 3	下	15	
～扇蹴り～横転	3 3⇧	下	15	
～扇蹴り～横転	3 3⇩	下	15	
～前旋掃腿	⇨3 4	下,下	7,10	
～騰空擺脚	⇧3 4	中,中	8,12	※5
～鳳凰翼腿	⇖or⇧or⇗☆4	中	25	
～伏せる	⇩	特殊動作		
～ジャンプ	⇧	特殊動作		
～背を向ける	⇨1+2	特殊動作		
～前転	⇨3+4	特殊移動		

エディ・ゴルド

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ワンツーパンチ	1 2	上,上	6,15	
デコーパソ	⇙4	上	15	
デコーパソ～逆立ち	⇙4⇦4	上,中	15,12	
トロッカ・エ・ピィアオ	3 4	下,下	10,10	
トロッカ エ ピィアオ～逆立ち	3 4←	下,下	10,10	
トロッカ・エ・ピィアオ・バイア	3 4中に3 4	下,下,下	10,10,15,15	
カベイリンニャ	⇨➡3+4	中	30	
レヴェルサオ	3 3	中	25	
アウ・バチゥド	⇨4	中	20	
アウ・バチゥド～逆立ち	⇨4←	中	20	
アウ・バチゥド～トロッカ・エ・ピィアオ	⇨4 3+4	中,下,下	20,10,13	
ハスティラ・エ・シバタ	⇙3 3	下,中	12,25	
バイア	⇙3 4	下,下	12,15	
コンビナソ・バイア	⇙3 4 3 4	下,下,下	12,15,15	
バイア・サベサダス	⇙3 4 1+2	下,下,中	12,12,15	
バイア～マカコ・エンペ	⇙3☆4	下,上	12,15	
ハスティラ～ラテラオ・トロッカ	⇙4☆3	下,中	12,13	
シャバ・ジラトリャ	⇧or⇗4	中	28	
マカコ・エンペ	⇦4	上	15	
マカコ・エンペ～ハスティラ・エ・シバタ	⇦4 3 3	上,下,中	15,12,25	
コンビナソ・マカコ・エンペ	⇦4 4 3+4	上,中,中	15,12,25,20	
コンビナソ・フラコン	⇨2 1 4	上,上,中	8,10,20	
シャバ・バイシャ	⇘4	下	12	
マカコ・デ・ラド	3+4	中	25	
スイ・シジュ	⇧(or⇗)3+4	中	20	
スイ・シジュ～座り	⇧(or⇗)3+4⇙(or⇩)	中	20	
エスパーダ～逆立ち	⇨3	中	25	
ベンリン	⇦3	中	20	
ジラール	⇨➡4	特殊動作		
ジラール～しゃがみ	⇨➡4⬇	特殊動作		
ジラール～バイシャシュタール	⇨➡4 3	下	20	
ジラール～アーウトシュタール	⇨➡3 4	上	35	
ベンリン・プラダ	⇨➡3	中	30	
ベンリン・プラダ～座り	⇨➡3⬇	中	30	
ベンリン・プラダ～逆立ち	⇨➡3←	中	30	
レヴェルサオ・ジラトリャ	3 3⇧4	中,中	16,28	
ビリバ	⇘3+4	中	20	
ビリバキャンセル	⇘3+4⬇			

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ガファンヨト～逆立ち	⇘3	中	15	
ガファンヨト～座り	⇘3⬇or⬋	中	15	
コトヴェラダ	⇘2	中	15	
メイオシュタール	立ち上がり途中に4	中	20	
ラードシュタール	立ち上がり途中に3	上	25	
フマーサ	⇙3+4	不能	40,40	※6
気合い溜め	1+2+3+4	特殊動作		
しゃがみ～逆立ち	しゃがんだ状態から⇘1+2	特殊動作		
サベサダス	しゃがんだ状態から1+2	中	25	
フェイントサベサダス	しゃがんだ状態から1+2 1+2	中	30	
ドゥプロ	しゃがみ中or立ち途中3+4	中	20	
ドゥプロ～逆立ち	しゃがんで3+4←or立ち途中に3+4←	中	20	
ドゥプロ～座り	しゃがみ中or立ち途中に3+4⬇	中	20	
座り～メイオシュタール	座り中に4	中	10	
座り～サベサダス	座り中に1+2	中	20	
トゥファオン	座り中に4 3	下	12	
アヴァランシ	座り中に3+4	中	25	
アヴァランシ・キャンセルキック	座り中に3+4 3	中	15	
コンビナソ・アヴァランシ	座り中に4 3+4	中,中	10,25	
トロッカ・エ・アタカール	座り中に3 4	中	20	
座り～アーザシュタール～トロッカ・エ・ピィアオ	座り中に4 3 3+4	下,下	12,10,10	
座り～下段蹴り～ジラトリャ	座り中に3☆4	下,中	7,28	
メロジーア	接近して1+3	投げ技	30	1
ペスコッソ・アチラール	接近して2+4	投げ技	30	2
アーウマ・アチラール	相手の左側で1+3or2+4	投げ技	40	1
チーグリ・スピン	相手の右側で1+3or2+4	投げ技	42	2
ペスコッソ・グロ	背後から接近して1+3or2+4	投げ技	60	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて1+3or2+4	投げ技		1or2
ヴィラール	⇦⇙⇩⇘➡1+2	投げ技	55	1+2
●横移動(ジンガ)から出る技				
ジンガ(横移動)	1+2	横移動		
ジンガ(横移動)	⇩1+2	横移動		
アルマーダ・プラダ	横移動中に⇧3	中	25	
アルマーダ・プラダ～座り	横移動中に⇧3⬇	中	25	
アルマーダ プラダ～ビリバ	横移動中に⇧3 3	中,中	25,20	
アルマーダ・プラダ～バイシャアンボスシュタール	横移動中に⇧3⬇3+4	中,下	25,15	
ラテラオ・トロッカ	横移動中に3	中	15	
ラテラオ・トロッカ～逆立ち	横移動中に3←	中	15	
バイシャ・トロッカ	横移動中に4	下	15	
バイシャ・トロッカ～逆立ち	横移動中に4←	下	15	
バイシャ トロッカフェイント～逆立ち	横移動中に4 4←	中	15	
バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ	横移動中に4☆3	下,下	15,15	
バイシャ・トロッカ～アンボスシュタール	横移動中に4 3+4	下,上	12,20	
コンビナソ・ウーニャ	横移動中に1+2	上	12,15	
コンビナソ・ランサール	横移動中に1+2 3	上,中	12,20	
コンビナソ・ウーニャ～エスケルダシュタール	横移動中に1+2☆3	上,上,中	12,15,13	
ファイスカ	横移動中に3+4	上,中	6,6	
ファイスカ～しゃがみ	横移動中に3+4⬇	上,中	6,6	
スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ	横移動中に3+4 3+4⇙3+4⇗3+4	上,中,中,中,中	6,6,30,18,20	
トロバオン	横移動中に4 3	上	50	
アカタール・ケイショ	横移動中に2	中	18	
●逆立ちから出る技				
逆立ち①	⇨1+2	特殊構え		
～後転しゃがみ構え	①中に←	特殊動作		
～前転しゃがみ構え	①中に⬊	特殊動作		
～前進	①中に⇨	特殊移動		
～前転～逆立ち	①中に⇨1+2	特殊動作		
～低い姿勢	①中に⬇	特殊動作		
～パラフーソ～トロッカ エ ピィアオ	①中に4 3+4	特殊中,下	12,12,10,10	
～トロッカ・エ・ピィアオ	①中に3 4	下,下	10,13	
～トロッカ・エ・ピィアオ～逆立ち	①中に3 4←	下,下	10,13	
～テーハシュタール	①中に3	下	15	
～テーハシュタールフェイント～逆立ち	①中に3⇦	特殊動作		
～レフトパンチ	①中に1	中	10	
～ライトパンチ	①中に2	中	10	
～ライトパンチ～バイシャ・トロッカ～逆立ち	①中に2 4←	中,下	10,12	
～バイシャ・トロッカ～ローシュタール	①中に2 4 3	中,下,下	10,12,25	
～バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち	①中に2 4 3←	中,下	10,12	
～レフトパンチ～ハスティラエシバタ	①中に1 3 3	中,下,中	10,15,25	
～前転～クロスチョップ	①中に⇨➡1+2	中	15	
～ヒラターニョ	①中に⇧3or⇧4	中	10	
～ヒラターニョ～座り	①中に⇧3⬇or⇧4⬇	中	10	
パラフーソ	①中に4	特殊中	12,12	
ヴカオン	①中に⬇3+4	中	25	
逆立ち横避け・奥	①中に⇧	特殊動作		
逆立ち横避け・手前	①中に⇩	特殊動作		
逆立ち横避け～下段キック	①中に⇧3+4or⇩3+4	下	25	

※5＝⇧右キックを連打することで、連続でつながる。※6＝⇦←でキャンセル可。なお、キングの表中のＵＤ＝仰向けでダウンした相手かける技で、ＤＤ＝はうつ伏せでダウンした相手に対してかける技です。またロウの表中のＪはジャンプを意味しています。

Xenogears [ゼノギアス]

いよいよ大詰めとなる今回の攻略は、ストーリーチャート完全版に加え、隠しアイテムや隠しダンジョンなど、様々な秘密を大公開!

Xenogears ゼノギアス	
発売中 RPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)

ストーリーチャート完全版! ラスダン直前までを一挙に紹介!!

DISC1のストーリー部分で詰まっている人、そしてこれから始める2回目のプレイをスムーズに進めたい人に贈る、ストーリーチャート完全版。DISC1でのストーリー部分を徹底解説し、さらにDISC2のダンジョン&ボス解説を完全収録した永久保存版だ。これさえあれば、もうゲームの進行で詰まることはなくなるハズ。多くの謎をはらんだ壮大なストーリーを、じっくりと楽しみながらプレイすることができるぞ。

DISC1 完全チャート

①ラハン村

村長の村を出たらアルルの家に行き、アルルと会話。そこでお使いを引き受ける。その後、村の北側にある出口を出て、山道に向かう(北側以外の出口を抜けると、フィールドに出てしまう)。また、シタンの家に着くと、ラハン村での会話や買い物は行えなくなるので注意。

CHECK アイテムを取っておこう!

ラハン村では、すべての村人に話しかけ、[illegible]アイテムを入手しておこう。また、山道の途中の木にも[illegible]アイテムが[illegible]ているぞ。詳しくはP.[illegible]参照。

②山道〜シタンの家

途中にある崖は大ジャンプ(✕+○)で飛び越え、吊り橋を渡ってシタンの家へ。家でユイと会話したあと、離れの物置に近づくとシタン登場。シタンと話したあと、彼の勧めに従って物置のオルゴールを調べるとイベント発生。シタン家で食事を取ったあと、夜になってから帰路につく。

③シタン家〜ラハン村

帰りの山道で、ラハン村が数体のギアに襲撃されているところを目撃。あとからシタンが追ってくるので、それを追ってラハン村へ。ラハン村で戦闘イベントのあと、フェイは1人で村を離れることになる。村を出てフィールドへ抜け、黒月の森へ。

④黒月の森

丸太の上にいるモンスターを倒し、その先に進むとエリィと出会う。その後ジャンプを駆使して奥に進むと、フェイとエリィの口論イベント。エリィはフェイの元を離れるが、そこをランカーに襲われる。ランカーとの戦いに。

ランカーを撃退後、合流したシタンは、エリィにフェイの元を離れるように説得。エリィはそれを承諾し、1人森の奥に消える。フェイとシタンは2人でダジルへと向かう。

⑤ダジルの街

ダジルに着いたら、ギアの修理をおこなうために教会の工房へ。すると部品がないと断られてしまうので、サンドバギーのレンタルショップへ向かう。ここでシタンが1人でギアの部品を探しに行くことになるので、その後を追って砂漠へと向かう。

⑥砂漠・1

砂漠では、頭上を通る巨大な円盤を追うように進んでいく。その後アヴェ軍のギアを発見するので、今度はそれを追うように進んでいく。その後アヴェ軍のギアに発見されるが、そこへグラーフが登場。

⑦アヴェ軍輸送船

アヴェ軍に捕らえられ、輸送船で護送されるフェイとシタン。そこへバルトのユグドラシル登場、輸送船に攻撃をしかけてくる。大破した輸送船から脱出するため、砂にのまれつつある通路を防砂壁を閉めながら進む。甲板に出たら、クレーンからヴェルトールへと乗り込む。

⑧砂漠・2

ヴェルトールに乗って輸送船を脱出したフェイとシタンの前に、バルトが搭乗するギア、ブリガンディアが立ちはだかる。フェイは誤解だと呼びかけるが、バルトは聞く耳持たず、戦闘を仕掛けてくる。バルトのブリガンディアとの戦闘終了後、2機とも大鍾乳洞へと落下。

⑨大鍾乳洞

巨大な岩を動かし鍾乳洞を奥へ。最深部でバル爺と会話し、防砂壁を開く交換条件として2カ所ある降砂センサーを切ることに。ここではギアを回復。センサーを切って再びバル爺と会話すると防砂壁が開く。ゴンドラでエレベーターの電源を入れて脱出しようとすると、カラミティ戦に。

⑩ユグドラシル〜バルトのアジト

ギア格納庫からブリッジに行き、シグルドに話しかけてバルトのアジトへ。アジトでは、食堂でメイソンと会話したあと、作戦室に行ってバルトに「ファティマの碧玉」に関する情報を聞く。次にドックに降りて再びバルトと会話し、ギアハンガーに降りてメカニックと会話。

⑪バルトのアジト

アジトにある居住区で一夜を明かす。すると、ゲブラー特務部隊の襲撃イベントが発生。ゲブラー特務部隊との戦いに。①バルトVSソードナイト、②シタンVSシールドナイト、③バルト&シタンVSワンドナイト×2、④フェイVSカップナイト)に勝利すると、ドリル型ギア、シュピラーレが登場、戦いになる。戦闘に勝利すると、フェイはバルトたちに協力する決意を固める。

⑫ブレイダブリク

到着後、宿屋にいるシスターと会話し情報収集を開始。まずは井戸(老人が近くにいる)を調べ、老人から井戸の情報を聞き、かくれんぼしている子どもを捜し出す。その後再び老人に話しかけると、「井戸の鍵」を入手できる。次にファティマ城で大武会参加の登録を済ませ、もう一度宿屋のシスターに話しかける。最後に宿屋で一晩明かすと、マルー救出作戦が開始される。

CHECK かくれんぼではここを捜せ!

かくれんぼしている子どもは、見つけるごとに、また別の場所に隠れてしまう。[illegible]の隠れ場所は、シャーカーン[illegible]へ続く[illegible]だ。

⑬武闘会場&地下水路

フェイとバルトのパートが交互に展開する。フェイが戦闘を長引かせると、結果的にバルトのパートの時間が長くなる。フェイのパート:大武会に参加。まず、控え室にいるダンと会話をすると試合が開始される。試合は全部で5戦。4戦目のダンとの戦闘では、攻撃せずに防御を続けていると「アルルの花嫁衣装」を入手できる。バルトのパート:井戸から地下水路に潜入。流れのタイミングを見計らいながら流れの上流へと進んでいき、水門を抜けてファティマ城へと潜入。

⑭ファティマ城

ファティマ城の東塔にあるマルーの部屋まで行き、マルーと再会。部屋から出ると、ラムサス&ミァンとの戦いになる。戦闘中にラムサスが水鏡の構えをとったら、一切攻撃せずに防御や回復に専念する。勝利後、フェイが加わって再びラムサス&ミァンとの戦い。さらに勝利後、ファティマ城からつながるゲブラー基地方面に脱出。そこでエリィと再会し、彼女の助けをかりてギアハンガーからファティマ城を脱出する。

Ⓒ1998 スクウェア キャラクターデザイン/田中久仁彦、メカデザイン/石垣純哉

⑮ユグドラシル

ユグドラシル内で、ブリッジのドア前に置かれたぬいぐるみを調べたあと、マルーの部屋へ行く。そこでマルーと会話したあと、ブリッジへ行ってシグルドと会話。一行は救出したマルーを送り届けるためニサンへ向かうことに。ワールドマップから秘密の道を通ってニサンへ。

⑯ニサン法皇府

到着後、マルーとともに大聖堂へ。大聖堂でソフィアの壁画を見たら、2階のシスターアグネスと会話。その後、ニサンに戻ってシグルドと会話。そして橋の上にいるバルトと会話し、西の議事堂へ。ここで作戦会議を行って、アヴェ奪回作戦を開始。

⑰ユグドラシル

アヴェ奪回作戦前夜。操作キャラはシタン。ユグドラシル甲板まで行くと、バルトとシグルドの会話イベントが発生。その後、ラムサスの悪夢イベントを経て、アヴェ奪回作戦開始。バルトたちはアヴェへ、フェイは陽動作戦のため国境の岩山へと向かう。

⑱岩山

同行するミロク部隊を追って岩山を登っていく。途中の修理ロボで燃料を補給。山腹でゲブラー特務部隊登場。ゲブラー特務部隊との2連戦。勝利後、エリィのドライブ使用イベント。ヴィエルジェ（エリィ）との戦いに。戦闘に勝つと、エリィは正気を取り戻して去る。フェイは山頂へ。

⑲ファティマ城～ユグドラシル

バルトたちはファティマ城に潜入。が、シャーカーン、ミァンの待ち伏せを受け、危機に陥る。そこへメイソンがランドクラブで登場、バルトたちを救出する。一行は態勢を立て直すためにユグドラシルへ。ユグドラシル内でマップを切り替えると、場面は国境へ。

⑳国境

国境艦隊司令ヴァンダーカムの作戦指令イベントのあと、駆逐艦突破作戦開始。旗艦キファインゼルに接近すると、キファインゼル主砲との戦いに。勝利後、国境艦隊は壊滅。ヴァンダーカムがドーラに乗って登場し、戦闘になる。戦闘に勝つとグラーフ登場、ヴァンダーカムとドーラが復活。復活したドーラに対してミロク隊の特攻イベント。それを見たフェイは、気を失ってしまう。

㉑ユグドラシル～国境

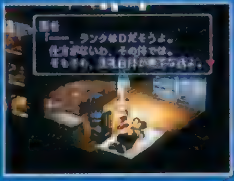
アヴェから逃げるユグドラシルをラムサスが追撃。そこへ謎のギア、エルルの悪魔登場。エルルの悪魔は双方に襲いかかり、ラムサスは撤退。その後バルトと戦闘になる（絶対負ける）。戦闘終了後、ユグドラシル撃沈。シタンだけが脱出し国境まで飛ばされるが、そこにフェイの姿はない。

㉒キスレブD区画

D区画で目覚めたフェイは洗礼の儀式へ。その後再び宿舎で目覚めるので酒場へ。そこでハマーと会い、D区画から出ようとする。バトリング委員会がフェイを捜していたという情報を聞いたら再び酒場へ。バトリング委員会と会話。食堂で新任の医者の話を聞き、宿舎でシタンと再会。

CHECK ランクによる違いは？

[illegible]



㉓キスレブC区画

バトリング緒戦、爆発事故発生。再び宿舎で目覚める。その後C区画～D区画を行き来しながら4勝すると、宿舎にリコが登場。フェイに殺人の容疑がかかっていると告げる。フェイは容疑を晴らすため、シタンとリコとともに地下水道へ向かう。

㉔キスレブ地下水道

地下1階で殺人のあった現場を調べ地下2階へ。地下2階北西にある現場を調べ、西の壊れたねずみ取りを調べてカギを入手。マップ東のドアを開け、宝箱から「お守りの鈴」を入手。鈴を持った状態でマップ北のゲル状排水溝を調べると、レッドラム登場。戦闘に勝利後、再びバトリングへ。

㉕キスレブC区画～ゲブラー基地

決勝リーグで3勝して闘技場から出ると、格納庫でワイズマンとの戦闘。終了後、ワイズマンがフェイの過去を語る。イベント後、バトリング決勝戦でリコと戦う。その後、ゲブラー基地で、爆弾戦艦ヘヒトがキスレブに向けて発進するイベントが発生。

㉖キスレブ総統府

ジークムントに会うためにキスレブ総統府へ向かう。フェイたちが総統府に入ると、そのスキをついてリコが総統府に潜り込むイベント発生。そこで、リコの過去にまつわるイベントが起こる。しかしその後、警護兵に見つかりリコは捕らえられてしまう。

CHECK アイテムをすべて取ろう!

[illegible]

㉗キスレブ・ノアトゥン

総統府でのイベントが終わり、首都のノアトゥンへ入るとハマーが登場。すでにヴェルトールが置いてある場所の情報をつかんできており、フェイたちは大まかな作戦を練ることになる。その後、ゆっくり作戦を煮詰めるために、一度D区画まで戻ることに。

㉘キスレブD区画

D区画に戻ると、リコが今夜処刑される情報が入ってくる。旧リコの部屋で睡眠を取り、夜になったら展望台へ。そこから列車に飛び乗り、ギアドックへ。

㉙ギアドック

ジャンプでダクトに潜入し、ダクトを伝って警備室へ。そこでマスターキーを入手し、ギアドックへ進入。ドックの中央、ギア3体が並んでいるところの、一番左側のスイッチを何度か押すとヴェルトール登場。これに乗り込み、裏側のカタパルトからバトリング会場へ（この近くには修理ロボがいる）。処刑される寸前でリコを救出（ボス戦、対ランカーR）すると、アヴェ軍の急襲イベント発生。

㉚キスレブ上空

原子炉へ墜落しようとするヘヒトを止めにかかるフェイ。そこへゲブラー特務部隊が応戦する。ゲブラー特務部隊との4連戦（途中でリコが救援に駆けつける）。勝利後、立ちはだかるエリィをフェイが説得するイベント発生。イベント後、爆弾戦艦ヘヒトとのボス戦。

㉛キスレブ・ノアトゥン

キスレブ脱出のため、首都を脱出することに。首都を出る際、街の出口を強行突破しようとするとリコが登場して仲間に加わる。その後、キスレブを抜けてワールドマップへ。ちなみに一度ワールドマップに出た後で首都の酒場に戻ると、パーティメンバーの変更が可能。

㉜ゴリアテ工場～ゴリアテ

ワールドマップ北端にあるゴリアテ工場へ。工場内はギアで移動。途中にあるスイッチでベルトコンベアの向きを調整しながら最深部へ。最深部にてボス戦、対への6号。バトル勝利後、ゴリアテへ。全員に話しかけてからシタンに話しかけると、ゴリアテ発進。

㉝ゴリアテ～ユグドラシル2世

ゴリアテをグラーフが襲撃。グラーフとの戦いに。この戦いでは、フェイとリコが戦闘不能になった時点でバトル終了。自動的にイベントが進む。その後、バルトのユグドラシル2世が登場。ゴリアテはユグドラシル2世のバルトミサイルにより撃墜されてしまう。

㉞海上&ユグドラシル

海上とユグドラシルのパートが交互に展開。①海上：ゴリアテの残骸の上で、ガタゴトとメッセージが出る部分を調べる。②ユグドラシル：ブリッジでバルトと会話。③海上：シェバトを目撃。④ユグドラシル：ギアショップのシタン、格納庫のリコと会話。⑤海上：タムズに救助される。

㉟タムズ&ユグドラシル2世

甲板広場を出て、ねじレベーターでブリッジへ。ブリッジの艦長と会話し、ビアホールで再び艦長と会話。その後、戦闘音が起こるので艦長の後を追うと、ユグドラシルが襲撃されていることを知る。フェイとエリィは救援へ。戦闘に勝利すると、エリィがドミニアに連れ去られる。

CHECK アイテム&ミニゲーム制覇

[illegible]

㊱ラムサス艦

ドミニアに捕まったエリィはラムサス艦へ連行されてしまう。そこでドミニアに処刑されそうになるが、ミァンによって助けられる。その後、エリィはラムサス艦を脱出。

㊲タムズ～ユグドラシル2世

シグルドにバルトを捜してほしいと頼まれ、タムズへ。ビアホールでバルトと会話すると、エリィがラムサス艦から逃げ帰ってくる。その後、ユグドラシルへ戻り機関室へ行くと、洗脳されたエリィがユグドラシルの機関部を破壊しようとするイベントが発生。イベント後、ユグドラシルの医務室で正気に戻ったエリィと会話。すると、ドミニアがタムズを襲撃してくる。ドミニアを倒すと、海中にラムサスが登場。そのまま戦闘に。戦闘終了後、フェイは意識不明の重体となってしまう。

CHECK ハイシャオ楽勝攻略

[illegible]

㊳タムズ～海上

操作パーティはエリィ、シタン、バルト。タムズの医務室でエトーンに関する情報を聞き、甲板広場へ。そこでごろつきに絡まれている少女を助けると、ジェシーとビリーが登場。ビリーに事情を話し、教会を紹介してもらう。ユグドラシルを操作して海上を進み、教会へ。

㊴教会

教会ではビリーが医務室へ案内してくれるので、後をついていく。医務室でエリィがパーティからはずれるので、バルトとシタンだけで教会内の人々から話を聞く。しばらく話を聞いていると、エリィが迎えにくる。フェイの治療が一段落して、一行はユグドラシルへ戻る。

㊵ワールドマップ～孤児院

ユグドラシルで海上を進み、ビリーの住む孤児院へ。孤児院についたら、本棚のある部屋で本棚を調べてビリーと会話。するとストーン司教がやってきて、輸送船の調査をビリーに依頼する。バルトたちはビリーに協力することになり、一度ユグドラシルへ戻る。

㊶ユグドラシル2世

ユグドラシルに戻り、ガンルームでシグルドと会話すると、ビリーとジェシーの口論イベントが発生。その後ガンルームでビリーと会話すると、彼が自分の過去を語るイベントが発生。そのイベント後、甲板へ出ると自動的に輸送船（ゾンビクルーザー）へ。

㊷ゾンビクルーザー

船上と船内を行き来しながら船の先端へ向かう。カギが錆び付いて開かないドアは「船室のカギ」を使ったあとダッシュで何度か体当たりして開ける。最奥部でブラッディと戦闘後、船室を調べるとビリーのレンマーツォ登場。巨大ウェルスとの戦いに。勝利後、報告するため教会へ。

CHECK 弾丸の装備に注意

[illegible]

㊸教会地下

教会へ着くと、何者かに襲撃されている。奥のドアから通路に進み、地下に降りると教皇が殺されるイベント発生。エレベーターを使ってさらに地下に下り、データベースを調べると、教会やソラリスに関すること、そしてストーン司教の正体を知ることになる。

㊹タムズ

ブリッジで艦長と会話。その後航海士のハンスと会話すると、ゼボイム文明の発掘現場の場所を教えてくれる。ユグドラシルで教えてもらった発掘現場へ向かう。なお、タムズに寄らないで直接発掘現場に向かってもOK。その場合、タムズでのイベントは消滅する。

㊺発掘現場

ゲブラー兵を目印にしながら奥へ。最深部のドアは、手動でシステムを解除してから、1階上へ戻り、最寄りの端末でシステムを再起動すると開く。その奥でイベント発生。エレメンツのセラフィータとトロネとの戦いに。勝利後、渡り廊下まで戻ると今度はイドが登場、戦闘になる。

CHECK イドに勝つには？

[illegible]

㊻ユグドラシル2世

ギア格納庫で意識を取り戻したフェイと会話。するとストーン司教が襲撃してくる。ストーン司教の乗るアルカンシェル戦では、障壁に阻まれ攻撃が効かない。数ターン耐えていると、ジェシーが登場し、障壁を破ってくれる。戦闘後、ワールドマップからバベルタワーへ向かう。

㊼バベルタワー前半

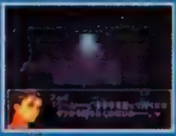
鎖やクレーンをうまく使って、制御システムのある部屋へ向かう（制御システムのある部屋には、ギアから降りないと入れないので注意）。部屋で端末を調べると、列車が到着。ギアに乗ったまま列車に乗り込み、操縦席（操縦席に入るときも、ギアから降りること）のスイッチを入れると列車が発進。そのまま自動的にバベルタワーを登っていく。しばらく登り、列車が外壁に出たところでラムサスの襲撃イベントが発生。戦闘になる。勝利後は、列車から降りてギアで登っていくことに。

㊽バベルタワー後半

ラムサスとの戦闘勝利後、さらに上を目指してギアで上がっていく。途中にあるロックされたドアは、その手前にある制御室（ギアから降りないと入れない）でスイッチを入れれば開く（ミラーの調整スイッチは、ここでは何の関係もないので無視しよう）。タワー内をさらに進み、空中庭園へ出たら、緑色のエレベーターを乗り継ぎながら上へと（乗るごとに敵との戦闘になるので注意）登っていく。頂上に着くと、マリアのゼプツェンが登場、戦闘になる。戦闘勝利後、マリアの案内でシェバトへ。

CHECK バベルタワーでの注意点

[illegible]

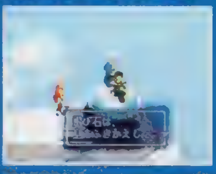


㊾シェバト・アウラ・エーベイル

ドックについたらエレベーターで外へ出て、首都のアウラ・エーベイルへ向かう。アウラ・エーベイルに入ったら、最北部にある小型エレベーターから廃屋へ入り、2階の木馬のある部屋へ。部屋で木馬を調べるとマリアが迎えに来るので、一度アウラ・エーベイルを出て、王宮（シェバト全体マップで女神の立っている場所）へ向かう。王宮でゼファーと会見。

CHECK 3つの石を手に入れろ！

[illegible]



㊿シェバト王宮～シャフト

王宮でゼファーと会見したあと、もう一度ゼファーに話しかけると、ソラリスが襲撃してくる。マリアを仲間に加え、ソラリス軍迎撃に向かう。しかしエレベーターが途中で止まるので、シャフトの内部を通ってドックへ向かう。ドックにたどり着くと、ドミニアとの会話イベント発生。その後、本格的なソラリス軍の襲撃が始まる。迎撃に当たるため、再び王宮へ集結。

⑤①シェバト・ジェネレーター防衛戦

王宮で一度全員集合し、4つの部隊に分かれたソラリス軍を任意に1人を選んで迎撃。4部隊すべてを倒すと、ソラリスの大型ギア、アハツェンが登場。すべてのギアがアハツェンの新型兵器サイコジャマーで動けなくなる。そこへチュチュが巨大化して対抗。この戦いで負ける（絶対に勝てない）と、マリアのゼプツェン登場、ゼプツェンとアハツェンの戦いに。

CHECK 防衛戦の正しい配置法

[illegible]

第1ジェネレーター	エリィ
第2ジェネレーター	ビリー
第3ジェネレーター	フェイ
第4ジェネレーター	バルト

⑤②ユグドラシル3世

アハツェンを退けたあと、フェイたちはソラリスと地上を隔てる3つのゲート（障壁）を破壊することになる。そこへシャーカーンのニサン侵攻の知らせが入り、フェイたちは空を飛べるようになったユグドラシル3世でニサンへ向かう。ちなみに、この時点で行動は自由になるが、ニサンに入ると強制的にイベントが進む。改めて世界を巡りたい場合、今のうちに行っておくこと。この時点でキスレブに行けばバトリングが再開しており、自由に楽しむことができる。なおここからチュチュが正式な仲間に。

⑤③ニサン法皇府

市街地にいる敵を一掃（街の中で5回戦闘をすればOK）し、法皇府を解放する。議事堂で作戦会議を行い、シャーカーンを追ってニサン霊廟へ向かう（霊廟の入口は、ニサンの街の外、マップの北端にある）。霊廟入口にあるドアのロックは、マルーに頼めば彼女が開けてくれる。頼まなかった場合、入口の右奥あたりを調べると開く。内部へ進み、ニサンの人々との会話のあと、奥へ。

⑤④ニサン霊廟

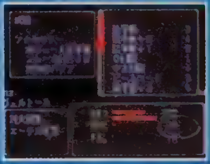
碧玉のロックを外しながらギアのある最奥部へ。そこにある碑文を読んで電源を入れ、一階下のブリッジへ戻るとシャーカーンの兵が突入してくる。その後、碑文を読んだ場所の手前にある通路まで戻るとイベント発生。バルトはギア・バーラーのE・アンドヴァリに乗り換え、エトーン改との戦いへ。しかしその戦闘後、シャーカーンには逃げられてしまう。

⑤⑤イグニスゲートへの穴

逃げたシャーカーンを追ってニサンの近くにあるイグニスゲートへの穴へ。穴に入ると、エトーン改の待ち伏せに会い、戦闘に。戦闘終了後、さらに奥にいくとシャーカーンとの戦いになる。シャーカーンを倒すと、イグニスゲートが誘爆する。

CHECK シャーカーン打倒法

シャーカーンとの戦いでは、毎回のうちにひたすら強力な必殺技で攻撃し、[illegible]はゲートから離れているときを狙って攻撃していこう。[illegible]は、ゲートと繋がっている間に攻撃するとHPを回復してしまうのだ。なお、[illegible]攻撃に備えて、全員に[illegible]バリア（または[illegible]）をなるべく装備させておくこと。



⑤⑥ファティマ城

ファティマ城へ凱旋したバルトは、王政の廃止を宣言。アヴェは共和国となる。その後、作戦会議が行われ、碧玉要塞のビーム砲とバベルタワーの反射鏡を使って教会地下のゲートを破壊することに。パーティを2つに分け、それぞれ碧玉要塞とバベルタワーへ。

⑤⑦碧玉要塞＆バベルタワー

教会地下のゲート破壊作戦。碧玉要塞側と、バベルタワー側との2つのパーティに分かれ、それぞれのイベントが交互に展開していく。イベントは自動的に進む（1回目の作戦は必ず失敗する）が、途中でエレメンツとの戦いが2回ずつ、合計4回挿入される。碧玉要塞側がグランガオン＆スカイギーンとの戦い、バベルタワー側がブレードガッシュ＆マリンバッシャーとの戦いに。

⑤⑧タムズ

残り1つになったゲートの情報を求めて、ワールドマップからタムズに向かう。タムズの艦長と会話すると、サルガッソーポイントの情報を聞ける。その後、ユグドラシルに戻り、シグルドと話すと自動的にサルガッソーポイントへ移動する。

⑤⑨サルガッソー

海中では、海流の流れのあるところを強引に左に進み、その先で一度浮上して空の宝箱を調べる。すると海流がおさまり藻でふさがれていた場所が開くので、その先へ進む。ゲート前では、待ち伏せていたエメラダとの戦いに。勝利後、サルガッソーゲートは破壊される。

⑥⓪シェバト

すべてのゲートを破壊したおかげで、ソラリスが姿を現す。フェイたちは一度シェバトに集合。女王ゼファーに話しかけると、ソラリス潜入作戦開始。ゼプツェンのパワーで一時的に障壁に穴を開け、そのスキにソラリスへ乗り込むことになる。

CHECK ソラリスに行く前に

一度ソラリスに入ってしまうと、当分の間地上へは戻れなくなる。また、地上へ戻ったあともしばらくイベントが続き、かなり長い間自由に行動できなくなってしまう。やり残しがあると思う人は、[illegible]に寄り、しばらくの間地上を見回っておこう。

⑥①ソラリス・物資搬入口

ソラリス到着後、パーティはフェイ、エリィ、シタンの3人になる。他のメンバーは別の入口から進入することに。搬入口で物資運搬用のコンテナを調べると、突然動きだし、フェイだけが第3級市民層に運ばれてしまうことになる。

⑥②第3級市民層

まずはエレベーターで10―4―1へ行き、エリィと再開。その後、同じくエレベーターで12―3―6へ行き、そこにいるサムソンという男と会話。すると「使役許可証」を手に入れることができるので、それを持って監視塔の中へ入る。

⑥③監視塔～エテメンアンキ

監視マシンと同一線上にならないようにしながら先へ進んでいく。エテメンアンキへ抜けたら、回転扉のあるマンションの2階にいる老夫婦からチケットをもらい、観艦式を鑑賞。その後、セキュリティに追われ下水道へ逃げ込むことになる。

⑥④下水道～エリィの家

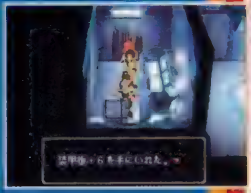
下水道を抜けエリィの家へ。エリィの家で一段落して、エリィの母と会話。すると買い物に出かけるのでそのスキにエリィの父の部屋へ。そこでソイレントシステムの場所を知る。その後、エテメンアンキを抜けて第3市民層へ。そのとき、途中でシタンが合流する。

⑥⑤ソイレントシステム

エテメンアンキから第3級市民層へ戻ったら、ダストシュートへ向かう。IDがなくて困っているところへエリィが登場、再びパーティへ。ダストシュートのスイッチを入れ中へ入り、ディスポーザに鉄片を押し入れて動きを止める。ダストシュートの途中の扉からソイレントシステムへ潜入。廃棄物処理場では異物チェッカーを外してベルトコンベアーを通って奥へと進み、ソイレントシステムの正体を知る。最後にセキュリティシステムを外し、天帝宮研究所へ潜入する。

CHECK アイテムをすべて回収だ!

ソイレントシステムの後半は、各部屋に多くの扉が設置されており、中には囚人とともに必ず宝箱が置かれている。宝自体はそれぞれの横にあるパネルで開くので、できるだけすべて回収しよう。扉を開けるたびに囚人とのバトルが発生するが、[illegible]を得ることができるのだ。あとで取りに戻ることはできないので、後悔しないようにしっかり回収しておこう。



⑥⑥天帝研究所

音声認識のドアロックを外し（正解は上、下、上、左、右）奥へ。再びロックのかかったドアがあるが、シタンが簡単に開けてしまう。エリィがシタンを問いつめると、突然電気が消え、フェイは捕らえられる。そして、ついにフェイの秘密とシタンの正体が……。

⑥⑦ソラリス軍港への通路

全員でソラリスからの脱出を計る。軍港でハマーのイベントが終了したあと、グラーフ＆処刑人が登場して戦いに。勝利後、彼らに追いつめられ、なすすべのなくなったフェイは、再び己の体内に眠る第2の人格を覚醒させてしまうことになる。

⑥⑧ソラリス上空～トーラの家

覚醒したフェイは1人でソラリスを壊滅。エリィの手により彼の暴走は収まるものの、その力はシェバトの人々から恐れられてしまう。フェイはエリィと2人でシェバトを脱出するも、ラムサスに追われ撃墜。やがて、2人はトーラの家で目覚める。

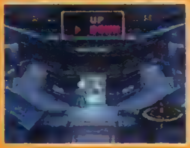
DISC1終了 DISC2へ

DISC2ポイント攻略

DISC2に入るとゲームの展開は一変。キャラのモノローグの合間に、ダンジョンや戦闘が挿入されるという形で進行していく。ここでは、そのダンジョンとボス戦をピックアップして攻略しよう。

アニマの器ダンジョン・1

各国に散らばるギア・バーラーを求めて、アニマの器ダンジョンを探索することになったフェイたち。その最初のダンジョンとなるここは、敵の攻撃より、難解な謎解きが悩みの種になる。中でも難解なのが、アニマの器の封印を解くロックオフコードだ。これは、AからDまでの端末に1つずつ数字を入れ、縦と横の和が同じになるように配列するというもの。非常に難解で絶対に解けないように思えるが、ナンバーAの端末の横にメインコンピュータがあるので、それを見てコード表をチェックしてみよう。このコード表さえ見れば、すぐに割り出すことが可能なのだ。ちなみに正解は、AからDの順に2、5、8、4。正解さえ知っていれば、コード表をチェックする必要はない。

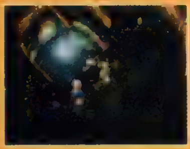


▲ロックを解除したら、エレベーターをDOWNする。

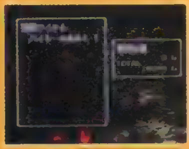
▲強力なボス戦も連続して起こるので気を抜くな。

アニマの器ダンジョン・2

アニマの器ダンジョン・2は、1にも増して謎解きの要素が強く、しかもかなり難しくなっている。しかし謎解きの必要な場所には必ず壁にヒントが書かれているので、知恵を絞って挑戦しよう。ここでは、このダンジョンで一番難解な水のたまっている部屋の謎解きをズバリ紹介。ここは水量を5に調整すればOKなのだ。床のスイッチは左を押すと水量が上がり、右を押すと水量が下がる。また、壁にあるキズのついたボタンを押すと、一度に上げ下げする量を変更できる（左を押せば3、右を押せば7）。まずは水量を満杯（10）にしておき、7下げる（3）、3上げる（6）、3上げる（9）、7下げる（2）、3上げる（5）でOKだ。



▲成功すると、水が引いて扉をくぐることができる。



▲自爆する前にハマーを倒すとレアアイテムを入手!!

DISC2ボス攻略

DISC2で発生するボス戦は12回。そのうち注意しなくてはならないのはエレメンツとデウス、それにアンフィスバエナとオピオモルプスの連戦くらい。あとは普通に戦っていればOKなので、ここではその3戦の攻略を紹介。ちなみにORヴェルトールとの戦いは絶対に勝てない。

●VSエレメンツ：重要なのは倒す順番。まずは回復役のケルビナを倒し、トロネ、セラフィータ、ドミニアと倒す。それぞれ連殺を使って、1人1人倒していこう。仲間が残っているうちにドミニアを攻撃するとHPを回復されるので、3人倒すまでドミニアには攻撃しないこと。

●VSデウス：なにかするごとにHPを16000も回復するので、一撃で倒さないと永久に戦闘が終わらない。敵味方のHPを半分にする攻撃をしてくるので、これをひたすら待とう。相手のHPが5000になったら、フェイがシステムイドを発動させ、超必殺技で一撃で倒す。

●VSアンフィスバエナ～オピオモルプス：連戦になるのであらかじめオピオモルプス戦に備えてエーテル装甲＋3を2つ装備しておく（残り1つはフレームHP回復）。アンフィスバエナ戦では燃料を温存しつつ、相手が2回目の滅凶第一波動（HPを1にする）を撃つ前に倒そう。

ラストダンジョン直前・ワールド探索ガイド

フェイが最後のギア、ゼノギアスに乗り換え、グラーフを倒せばモノローグシーンは終わり、通常のスタイルに戻る。ここから先は、再び自由にワールドマップを移動できるようになるぞ。あとはラスボスさえ倒してしまえばゲーム終了だが、その前に世界がどのように様変わりしたかじっくり探索してみよう。また、ワールドマップにはアニマのダンジョン1・2以外に2つのダンジョンに行けるようになっている。この2つは別に行かなくてもクリアはできるが、ラスボス前の腕試しを兼ねて挑戦しよう。

ワールドマップモンスターデータ

スファル人
世界各地に出現するモンスター。とくに特殊な攻撃はしてこない。

H	E	G
600	5500	34

宝 なし

スファルギア
スファル人がギア化したモンスター。銃や突きで攻撃してくる。

H	E	G
1800	12000	150

宝 なし

水のアイオーン
火以外の属性攻撃を吸収する。天使の輪攻撃は、対天使装甲で緩和できる

H	E	G
1800	6500	0

宝 対天使装甲

風のアイオーン
地以外の属性攻撃を吸収する。HPの割にはもらえる経験値が高い

H	E	G
3500	24000	900

宝 対天使装甲

エギルウイング
ソラリスの戦闘用ギア。ビーム攻撃を主にした攻撃をしてくる。

H	E	G
1200	11000	600

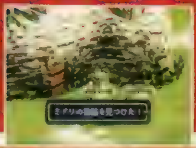
宝 鏡面装甲板、軽量装甲板＋3

ベティスタル
ソラリスの拠点防衛用ギア ラストダンジョン周辺に出現する

H	E	G
12000	28500	1000

宝 ビームジャマー、装甲板ＤＸ

ワールドマップ テラフォーミング後



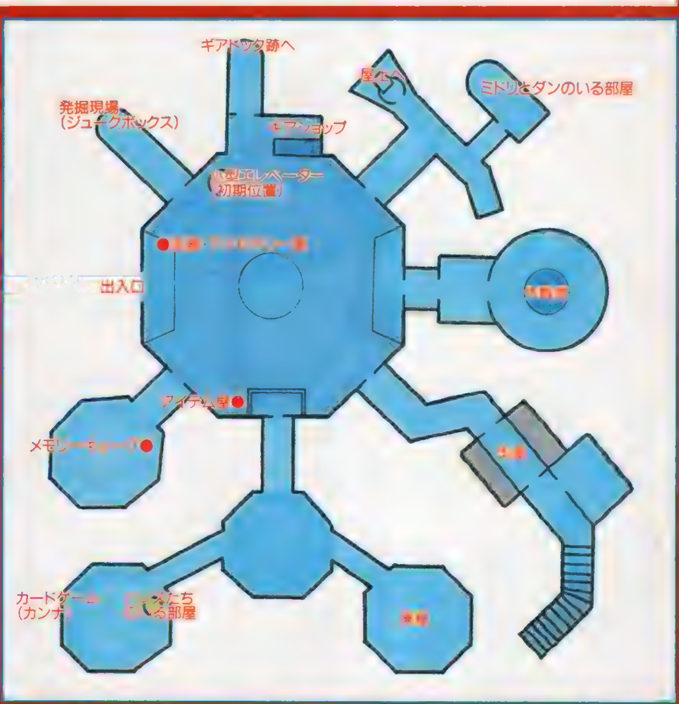
◀シタンの家でアイテム入手。

シタンの家やトーラの家、キスレブに行ける。バトリングを楽しむこともできるぞ。

雪原のアジト

フェイたちの最終的な拠点となる雪原のアジトは、墜落したシェバトをベースにした急ごしらえの街だ。しかし、無料で回復することができるし、ショップも完備している。また、多くの人が住んでいるので、一通りの情報を聞いておこう。

▲シェバトをベースにしているので、中はけっこう広い。懐かしい人との対面もあるぞ。



雪原のアジト周辺モンスターデータ

この周辺のモンスターは貴重なアイテムを落とすことが多い。レベルアップも兼ねて、ここで戦うと何かとおいしい。

ゴーレム
非常に高い防御力を持っているが、HPは低い。必殺技1発で倒せる

H	E	G
50	4500	0

宝 なし

ドラゴン
ひっかき、ブレスなど様々な攻撃をしてくる。ギアに乗ってないとまず勝てない

H	E	G
18000	13500	0

宝 デビルクロス

ギミック ブラス
シェバトのシャフトにいたモンスターとほぼ同じ。[illegible]

H	E	G
7	7681	1111

宝 金色の闘着

ティアーズブラス
シェバトのシャフトにいたモンスターとほぼ同じ。ギアに乗っていれば一撃で倒せる。

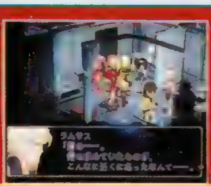
H	E	G
800	13785	1111

宝 金色のぼうし

フォービドゥン
すべての属性攻撃を吸収する。石から出る前に倒せば金塊を落とす場合がある。

H	E	G
9999	6500	0

宝 金塊



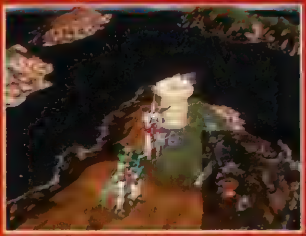
▶屋上では、ラムサ[illegible]

アジトの中には秘密がいっぱい！

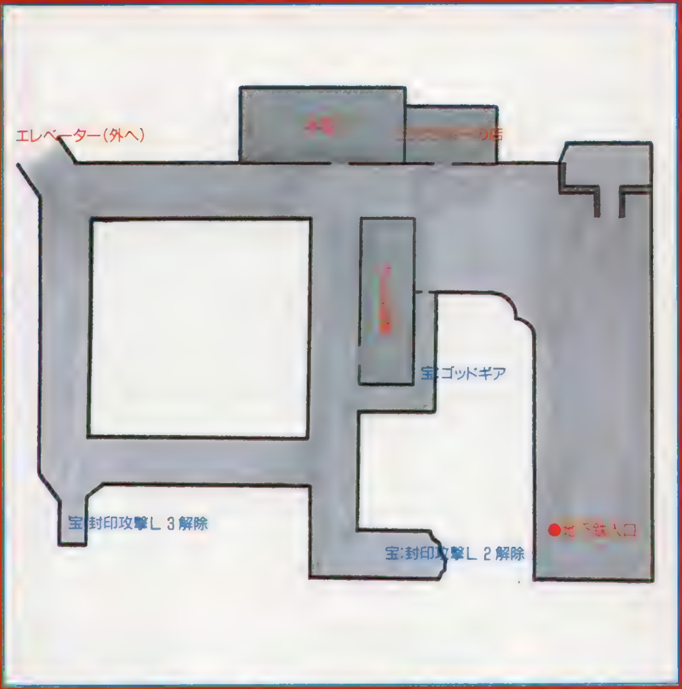
アジトでは、発掘現場の男と話して「金塊」・「大金塊」の順に渡すと、ジュークボックスでサウンドテストが可能になる。またギアドック跡では、シタンの「機震剣」が「機神剣」になるぞ。

エクストラダンジョン・1
ゼボイム

遥か昔に滅んだゼボイム文明の遺跡。多島海エリアの灯台から入ることができるダンジョンで、現代の新宿がモデルになっている。本誌（紀[illegible]国屋！）では、ビッグジョーの伝記を読むこともできるぞ（必見！）。



▲この地点に入口がある。探索には必ずエメラダを連れて行こう。イベントが起こるぞ。



ゼボイム モンスターデータ

[illegible]に出現したモンスターのパワーアップ種が登場する。このほかにも[illegible]のアリト周辺に出現するドラゴンも登場するぞ。

シェラ原種

[illegible]

H	2200	E	9669	G	0
宝	なし				

キャリアー原種

[illegible]

H	800	E	7489	G	0
宝	牙				

ハンマヘッド原種

弱いが、数が多いのでうるさい存在。経験値も高くないので、逃げてしまおう。

H	180	E	3708	G	0
宝	目玉				

グリフォン

アニマの器ダンジョンに出現したモンスターと同じ。とにかく素早く、攻撃力が高い。

H	7500	E	24150	G	0
宝	牙				

ゲ[illegible]

[illegible]

H	550	E	4055	G	0
宝	牙、ウロコ				

エメラダが大人になる!

エメラダがパーティにいれば、地下鉄の先にある場所でイベントが発生し、エメラダの誕生秘話が明かされる。このイベントのあと、エメラダが大人へと成長するぞ。

◀大人になれば[illegible]

エクストラダンジョン・2
サンドマン砂漠

砂漠のダンジョン。中に入ったら、まずは砂の滝のある場所を東へ東へと進んでいき、広い砂漠に出たら北へ。するとスナハミが行進しているので、その後を追って西へ。そこに宝箱が2つある（2つ目は、岩場をジャンプして取りに行く）。また、スナハミが行進している場所から北に進めば巨大な化石があり、その上に「大和魂」が突き刺さっているぞ。詳しくはマップ参照。

◀砂の滝のある場所は、[illegible]で流される。うまく進もう。

▶巨大な化石のある場所は、ジャンプで化石の上へ。

【マップ解説】

サンドマン砂漠で行く必要のある場所は、このマップに記されているブロック程度。このほかの場所は、ただ広大な砂漠が広がるばかりで何の収穫もない。ヘタをすると迷うことになるので、このマップ以外の場所には足を踏み入れないほうがいいぞ。砂の滝のブロックは、入口のブロックも含めて東へ3ブロック続いている。ちなみにバギーが故障しているサンドマンには、入口から3つ目の砂の滝のブロックに南から進入すると遭遇できるのだ。

サンドマン砂漠モンスターデータ

サンドマン

[illegible]

H	200	E	1000	G	120
宝	なし				

スナハミ

これもアヴェの砂漠にいた敵と同じ。HPがそこそこ高いので、必殺技中心で倒そう。

H	1000	E	2000	G	0
宝	アクアソル				

ミミー

かつての中ボスだが、ここではただのザコ。エーテル攻撃の一撃で倒せる

H	70	E	3132	G	0
宝	目玉				

ドラゴン

[illegible]

H	18000	E	91500	G	0
宝	無命（シタン用最強武器）				

武力ロボ

サンドマンと一緒に出てくる。HPも非常に低いので、この時点のメンバーなら楽勝。

H	138	E	680	G	210
宝	装甲板、装甲板＋１				

砂漠で迷ったら?

砂漠でわからなくなったら、とりあえず南、西と交互に進んでいけば抜けやすい。また、バギーが故障して困っているサンドマンを助ければ砂漠を脱出できる。

レアアイテム完全取得への道

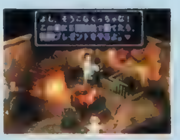
このゲームには、数々の貴重アイテムが隠されている。ここでは、その貴重アイテムの取り方を、場所別にまとめて大紹介していこう。その場所でのイベントが終了すると取れなくなる場合が多いので、すでに過ぎてしまった人は、2回目のプレイで完璧クリアを目指してみよう。また、一部のボスが落とすレアアイテムもあるので挑戦してみよう。ちなみに条件の中で「テラフォーミング後の世界」とあるのは、世界が崩壊した状態（ラスダン直前）のことだ。

◀ボス戦では、こんなレアアイテムも手に入ることもある

ラハン村

●じゃんけんバッジ

村のじゃんけん好きな男と勝負して、5連勝すればもらえる。「かくれんぼバッジ」、「おにごっこバッジ」も持っていればシェバトのチュチュの爺が「燃料リカバーA」、「パワーリングS」と交換してくれる。



●人魚のなみだ

酒場にいる酔っぱらいと会話すると入手できる。持っていれば、テラフォーミング後の雪原アジトで「人魚のイヤリング」を入手することができる。ただし、「人魚のなみだ」自体は、何の役にも立たない。

山道

●鳥のタマゴ

なんの変哲もない鳥の卵。シタンの家に続く山道の木で入手することができる。これを持っていると、シタンの家でのイベントでユイさんがタマゴ料理を作ってくれる。

●クモ

「鳥のタマゴ」と同様、シタンの家に続く山道の木で入手することができる。後に仲間になるチュチュにあげると、かわりに「エーテルパワー」をもらうことができる。

●ミドリの指輪

庭の花壇に落ちている。雪原アジトで「ヘラクレスリング」と交換可能。

●かくれんぼバッジ

かくれんぼしている子どもを5回見つけるともらえる。

キスレブ

●形見のペンダント

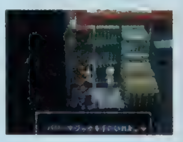
キスレブの総統府で、リコの過去イベントが終わった直後に化粧台を調べると入手できる。このタイミングでしか入手不可能。これはリコ専用のアクセサリーで、装備するとエーテル力と防御力がアップする。

●ワンパクフード

キスレブD区画の宿舎の屋根の上で、犬に2回以上吠えられたあと、近くの警備兵と会話するともらえる。これを犬に与えると、それ以上は吠えられなくなるというだけで、特別な効果はない。意味不明のアイテム。

●パワーマジック

キスレブ総統府の地下倉庫で、まずはクレーンを障害物に当てないようにうまく誘導して壁際まで持ってくる。次に、それを足場にして、コンテナに囲まれた場所へ入る。その中にある宝箱から入手できる。



●Mディスク

ノアトゥンの東ゲートに立っているビッグジョーに話しかけ、5000Gを払う。その後、爆弾戦艦ヘヒト襲来イベントのあとでもう一度その場所に行くと拾える。持っていれば、ノアトゥンの酒場、ワイルドキャットのジュークボックスで音楽を聴けるようになる（曲はランダム）。また、ここで入手できなくても、バトリングで入手することもできる。

孤児院

●おにごっこバッジ

庭で日直をしている子どもに話しかける。すると逃げた鶏をすべて柵に戻してほしいと頼まれるので、このお願いを聞く。すべての鶏を柵に戻せば、お礼にもらえる。

●ボロボロのマンガ

ビリーの隠し部屋に入るために必要な本の1つ。孤児院にあるトイレをノックすると、ランダムで子どもが出てくる場合があり、そのときもらうことができる。

●たのしい絵本

礼拝堂の上にいる子どもに話しかけるともらうことができる。「ボロボロのマンガ」、「『教会』のおしえ」と併せて3冊そろえビリーの部屋の本棚にしまうと隠し部屋が…。

●『教会』のおしえ

リコがパーティにいるとき、鈴を持った子どもに話しかければOK。ビリーの隠し部屋用アイテム。ちなみに隠し部屋には「B&J686」と「B&J MA弾」がある。

シェバト

●あかつきの石

シェバトのミニマップ上で、天使像の正面の突き当たり付近を調べる。賢者の隠し部屋に通じるエレベーターを動かすために必要なアイテム。

●とこやみの石

3つの石の中の1つ。お婆さんから「クモの糸」を購入し、噴水広場で、魚を釣り上げることで入手することができるアイテム。

●たそがれの石

エレベーターを動かすために必要な3つの石の1つ。500年前の戦争で廃屋となった家で、テーブルの上にある人形を調べると入手できる。

●ちゅちゅの魔神像＆クライシスパワー

3つの石を持って動かないエレベーターに乗り、賢者の隠し部屋へ行くともらえる。「ちゅちゅの魔神像」はチュチュ専用アクセサリー。「クライシスパワー」は、装備していればHPが少ないほど力が上がっていく。

●コテンパンロッド

エリィの家でお手伝いさんに話しかけると入手できる。

雪原のアジト

●人魚のイヤリング

ラハン村で「人魚のなみだ」を入手してから、大人のエメラダがパーティにいる状態で牢屋の先にいるお婆さんに話しかけよう。これはエメラダ専用のアクセサリーで、装備するとエーテル能力がアップする。

●ヘラクレスリング

「ミドリの指輪」をミドリに返すと、代わりにもらえる。「ミドリの指輪」はテラフォーミング後の世界でシタンの家に戻っても入手することができる。装備しているともらえる経験値が1.5倍になる。

●機神剣

シタンのギア戦闘の武器。雪原のアジトで、ギアドック跡にいる男に話しかけると、「機震剣」（G・エレメンツ戦で入手）をパワーアップしてくれる。ただし、「機震剣」を装備していない状態で話しかけよう。

●にじのターバン／他

鳥を買うと小型エレベーターが使用可能になり、上に行けるようになる。ここでは「にじのターバン」「英雄装束」、「大和ベルト」、「スピードシューズ」、「ヘラクレスリング」、「ウィザードリング」を入手可能。

トーラの家

●男着

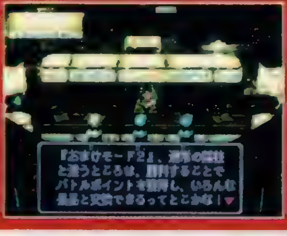
テラフォーミング後に、ワールドマップからトーラの家に入るともらえる。男性専用の防具で、戦闘中に仲間が1人倒れると、物理防御力がアップする。

●沈黙の女神服

テラフォーミング後、ワールドマップからトーラの家に戻るともらえる。女性専用の防具で、防御力がアップするほか、エーテル能力もアップする。

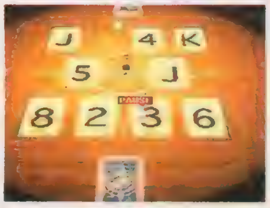
ミニゲーム完全制覇

数多くのミニゲームを楽しむことができる『ゼノギアス』。ストーリーとは直接関係ないとはいえ、ミニゲームでしか手に入らないレアなアイテムもあるので、完全クリアを目指す人にとって避けては通れぬ道だ。そこで、ミニゲームで入手できる賞品を完全公開。中でもバトリングの賞品はレアアイテム目白押しなので、目的のアイテムをしっかりゲットしよう。なお、ブレイダブリクのシャーカーン広場でのミニゲームは、ゲーム後半ではできなくなるので注意。



カードゲームの必勝法は？

タムズの少年はともかく、あねごやカンナともなると的確、かつ素早くカードを出してくるので、ほとんど何もできずに終わることも多い。この場合、まともに勝とうとしないでポーズを活用しよう。ポーズ中も画面は表示されているので、一手ごとにポーズをかけて次の手を確認するのだ。これで多少は勝ちやすくなるぞ。



シャーカーン広場ミニゲーム

[グルグルバンバン]

次々飛び出してくる風船を割っていくゲーム。割った風船の色によって得点が加算されるが、白い風船を割ると減点となる。時間内に何点取れるかを競うゲームだ。1つの場所に立ち止まらず、常に動き続けることがコツだぞ。

賞品

<アヴェ奪回前>

80点未満	アクアソル
100点未満	ローズソル
100点以上	アイアンメット(イージー) ゼータソルDX(ハード)

<アヴェ奪回後>

100点未満	アクアソルDX
100点以上	ゲリテルバーの種(イージー) エクストラソル(ハード)

[フーズフーセン]

子どもの手を離れた風船を取り、持ち主に返してあげれば得点となる。時間内に何人の子どもに返してあげたかを競う記憶力と瞬発力が物を言うミニゲーム。子どもが風船を手放したら、風船が子どもから離れない内に素早く回収しよう。

賞品

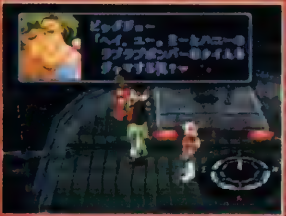
<アヴェ奪回前>

25人未満	アクアソル
30人未満	ローズソル
30人以上	アクアソルDX(イージー) エクストラソル(ハード)

<アヴェ奪回後>

25人未満	アクアソルS
30人未満	ローズソルS
30人以上	メートルアグの種(イージー) イージスソル(ハード)

カードゲーム



場に置かれた2枚のカードと、隣り合った数のカードを次々と出していき、自分の手札を先に0にした方が勝ちという対戦型のカードゲーム。対戦できる勝負師はタムズに4人、雷破アジトに1人の計5人。なお、タムズの4人はテラフォーミング後は対戦できない。ソラリスに向かう前に勝っておこう。

賞品

タムズ	ビッグジョーに勝つ	黒のロングコート
タムズ	ビアホールにいる男に勝つ	プレミアシューズ
タムズ	搬入口にいる少年に勝つ	スーパーゴーグル
タムズ	ビアホールにいるあねごに勝つ	封印攻撃L 1 解除
雷破	カンナに1勝する	SDえめらだ人形
雷破	カンナに5勝する	SDえりぃ人形

バトリング

キスレブでのイベントでも行ったギア同士の対戦格闘。ユグドラシル3世を手に入れた時点で競技が再開され、2つのモードを自由に楽しめるようになる。とくにBPをためてアイテムと交換できる"おまけモード2"では、貴重なアイテムを手に入れることができるぞ。

[おまけモード1]

対COM戦や、ユーザー同士の対戦をすることができるモード。難易度や試合数など、格闘ゲームさながらの各種設定も可能。使用できるギアは、ストーリーの進行とともに増えていく。最終的に、ラストダンジョンに入ればすべてのギア(49体!)が使用できるようになるぞ。

[おまけモード2]

COMと戦ってBPをため、それを支払うことで賞品と交換していくモード。使えるのはフェイのみ。テラフォーミング後は、搭乗ギアをゼノギアス、ヴェルトール、ヴェルトール2の3体から選択可能。また、「Mディスク」を持っていると音楽を選べるようになるぞ。

賞品一覧

●通常アイテム

アイテム名	P-BP
ゲリテルバーの種	250
メートルアグの種	250
武器千力	800
ゲリテルバーの実	750
メートルアグの実	750
軽量装甲板＋1	750
軽量装甲板＋2	1000
軽量装甲板＋3	1250
鏡面装甲板	1500
風の指輪	2000
地の指輪	2000
火の指輪	2000
水の指輪	2000
風ヴェール装甲板	3500
地ヴェール装甲板	3500
火ヴェール装甲板	3500
水ヴェール装甲板	3500
エル・アイリス	4500
エル・ログス	4500
エル・イグニス	4500
エル・アクヴィ	4500
大エーテル石	7500
大抗エーテル石	8000

●レアアイテム

アイテム名	P-BP	T-BP
Mディスク	3500	4000
パワーリングS		2000
スタミナリングS		3000
スピードリングS		4500
闘魂ベルト		6000
SDふぇい人形	500	3000
SDばると人形	500	3000
SDびりー人形	500	3000
ボディガード	500	4000
マインドガード	750	4500
エーテルダブル		8000
エーテルガード		8500
ライフストーン		9000
燃料リカバーS	2500	10000
燃料リカバーX	3000	12500
GNRS50	5000	15000
封印攻撃L 3 解除	7500	18000
スピードシューズ	4500	30000

P-BPとT-BPの違い

P-BPとは現在のBP。これは景品と交換すると差し引かれるので常に上下する。また、T-BPとはこれまで稼いだBPの総合計ポイント。レアアイテムは、これが一定ポイントに達していないと交換できないのだ。

※バトリング賞品一覧のレアアイテムの表で、P-BPの欄に数字のないものはT-BPがその数値に達していれば交換できるということです。また、P-BP、T-BPの両方の欄に数字のあるものは、両方がその数値に達していなければ交換することはできません。

鳴鏡対捨陰
剣を極めし者同士の
戦いで生き残るのは?

ブシドーブレード弐

BUSHIDO BLADE 2

一撃必殺という戦闘システムにより、実戦さながらの緊迫した戦いが楽しめる『ＢＢ弐』。今回は隠し要素の紹介を皮切りに、メインキャラのステージ攻略、さらにサポートキャラの攻略を展開。最新の技リストもついて、『ＢＢ弐』に燃えているキミを完全サポート!!

ブシドーブレード弐

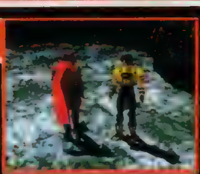
発売中	▶¥5,800　▶スクウェア
ACT	▶MC(1ブロック)

『BB弐』のゲームモードを徹底解析!

前回、基本的なゲームシステムを紹介した『ブシドーブレード弐』(以下『ＢＢ弐』)。今回の攻略では、『ＢＢ弐』のゲームモードを詳しく紹介しよう。ゲーム開始直後に選べるモードは〝決戦の間〟を始め全部で6つ。そして今回、さらに１つの隠しモードがあることが判明した。その名前は、〝百斬の間〟。前作をプレイしたことのある人なら推測がつくだろうが、これは〝チャンバラモード〟のことである。前作でこれにハマッた人も多いハズ。腕に自信のあるプレイヤーは、絶対プレイしてみてほしい。もちろん、『ＢＢ弐』で初めて体験する人も、がんばって〝百斬の間〟を出現させてみよう!!

決戦の間

ストーリーモードのこと。キャラによって決められたステージを通り、物語を進ませる。



◀キャラごとにストーリーが用意されている。

勝抜の間

鳴鏡と捨陰、敵味方関係なく、プレイヤーが使用できるキャラすべてと戦えるモード。

◀使用キャラ分だけ、対戦する相手が増える。

精進の間

コマンド練習ができるモード。ボスとの模擬戦もできる。技の性質をここで覚えよう。

◀武器の有利、不利を調べるのにも最適!

支度の間

ゲームの設定ができる。ここでメモリーカードにデータをセーブすることもできる。

◀初心者は、難易度をメでプレイしよう。

対抗の間　サポートキャラで多人数対戦を楽しもう

団体戦が楽しめる〝対抗の間〟。初めにプレイできるのは、〝決戦の間〟に出てくるメインキャラのみ。だが、サポートキャラが使えるようになると、４対４、５対５と戦える人数が増えてくるのだ。ただし、鳴鏡と捨陰、両方のキャラを均等に増やしていかないと、多人数での団体戦は楽しめないので注意しよう。

◀対抗戦の大将にサポートキャラを選べば、彼らの演舞も見られるのだ。

対刃の間　隠しキャラ発見! その名は〝バカ殿〟!!

１人対人の対戦が熱い〝対刃の間〟。ここで使えるのは、メインキャラとサポートキャラだけだと思っている人が多いのではないか。実は、〝対刃の間〟だけで使える、〝バカ殿〟という隠しキャラがいることが今回明らかになったのだ。出現方法はまだわからないが、その容貌から、かなり強烈なキャラだということがわかるだろう。このバカ殿が、どんな技を持ったキャラなのか、今後の攻略記事に注目してほしい。

▲▶２人の〝バカ殿〟が戦う! 同キャラ対戦が可能なのか!? それとも、〝バカ殿〟は２人存在するのか。

百斬の間　〝チャンバラモード〟復活 目指せ100人斬り!!

最後に紹介するのは、隠しモードの〝百斬の間〟。〝決戦の間〟でメインキャラ6人全員のエンディングを見ることでプレイ可能となるモードなのだ。舞台となるのは、とある城の中。そこに出現する忍者や女中、侍たちを次々と倒していくのである。１〜９人までのザコを倒したら、10人目にはボスが登場する。これを100人分続ければいいと、システムはいたって簡単。さらに今回は、タイムアタックの要素も加わって、さらに熱い100人斬りが展開されること間違いなし。

▲メインキャラ６人をクリアしたデータでスタートすると〝支度の間〟の上に〝百斬の間〟が出現。

◀敵から受けたダメージは蓄積される。ダメージはできるだけ受けるな。

◀使える武器は打刀のみ。まさに、プレイヤーの腕が試されるモードだ。

 ©1998　スクウェア／ライトウェイト

鳴鏡の若き剣士、捨陰党随一の剣客の戦い方伝授

「ＢＢ弐」で初めから使うことのできるキャラは全部で６人。今回は、前回紹介しなかった鳴鏡の辰美と捨陰の源五郎それぞれの、ステージ１～５までの攻略を紹介しよう。〝決戦の間〟をプレイするときに重要なのが、キャラの能力に応じた武器を選ぶこと。御門などの女性キャラにブロードソードを持たせても、剣を振るスピードが落ちるだけで、あまり利点が見当たらない。このように個々のキャラの体格と武器の性質を知ることも、〝決戦の間〟攻略には欠かせない要素なのだ。また、右のリストで紹介しているサポートキャラも重要な存在。サポートキャラを殺さずにゲームをクリアすれば、そのサポートキャラを使うことができるようになる。サポートキャラ用のストーリーも用意されているので、それを楽しむためにも、〝決戦の間〟で、すべてのメインキャラのエンディングを見るようにしよう。

▶身長の低い辰美。野太刀など重い武器だと、剣の振りが遅くなってしまう。

◀平均的に武器を使いこなす源五郎。重い武器でも軽々と扱うことができる。

キャラ別登場サポートキャラ

鳴鏡	御門	ステージ３	墨流	パワータイプ。サブウェポンにかんしゃく玉を使う
		ステージ６	サザンカ	パワータイプ。サブウェポンは長針
	風門	ステージ３	蛍火	スピードタイプ。サブウェポンはセイヨーツルギ
		ステージ６	松虫	バランスタイプ。ドスをサブウェポンに持つ
	辰美	ステージ３	ナイトストーカー	スピードタイプ。サブウェポンは手裏剣である
		ステージ６	空蝉	パワータイプ。サブウェポンは脇差し
捨陰	寒雲	ステージ３	ハイウェイマン	バランスタイプ。レイピアをサブウェポンに持つ
		ステージ６	ウタマル	バランスタイプ。サブウェポンはフダ
	孃	ステージ３	トニー・梅田	スピードタイプ。ブーメランがサブウェポンだ。
		ステージ６	本郷武尊	パワータイプ。サブウェポンは手斧
	源五郎	ステージ３	五十八	バランスタイプ。サブウェポンは気合声
		ステージ６	千尋	スピードタイプ。サブウェポンはカエルである

鳴鏡 辰美

キャラのタイプはバランス型。サブウェポンに小太刀を用いる。このサブウェポンは剣として使うことも可能。オススメ武器は、打刀や野太刀。打刀では、二刀流の構えをとることができるぞ。

構え一覧

打刀	大上段	上八相	二刀流
ロングソード	大上段	引手中段	高矢射
野太刀	鳥居	下段	逆手右車
ブロードソード	十字留	裾囲	右車
薙刀	八相	脇構え	中段

ステージ１

場所:鳴鏡館前

出現する敵 ザコ忍者×７ ――――

初めに登場するステージだけあり、忍者はほとんど攻撃してこない。たまに攻撃をしかけてくるが、上段からの袈裟斬りなので、間合いさえとっていれば恐い相手ではない。障害物や起伏の少ないステージなので、技を練習するのにはもってこいの場所。

ステージ２

場所:踏鞴神社参道

出現する敵 ザコ忍者×５ 本郷

横長のステージで、道の脇には、墓のような小さな障害物がある。ボスは槍を持った本郷だ。槍の攻撃がやっかいなので、まずは本郷を障害物や壁の近くに誘導する。そして、攻撃が出せない状況に追い込んで、そのスキに攻撃を加えるといいだろう。

ステージ３

場所:明月庵竹林

出現する敵 ザコ忍者×６ 孃

ナイトストーカーで戦うことになる。周囲に竹が林立しているので、竹に攻撃が当たると、竹が折れてしまう。このとき相手の動きが見えづらくなるので注意すること。ボスは野太刀を持った孃。大振りな技を出した後のスキを狙おう。

ステージ４

場所:産廃処理場予定地

出現する敵 カッツェ ――――

銃を片手に襲ってくるカッツェ。ステージは障害物のまったくない平坦な地形のため、どこにも隠れることができない。フリーランニングでカッツェの周囲を走り周り、カッツェが銃を撃つために動きを止めたスキに攻撃を加えると良いだろう。

ステージ５

場所:蛇喰鼻

出現する敵 ザコ忍者×５ 千尋

暗く薄気味悪い場所での戦闘となる蛇喰鼻。ボスは千尋という子どもでロングソードを持っている。ロングソードは、リーチはないがスキの少ない技が多いので、こちらはリーチの長い武器で対応したいところ。千尋は踏み込み系の技を使ってくることがあるので、ある程度の距離はとっておきたい。踏み込み後の硬直を狙って攻撃しよう。

◀距離が離れると、カエルを投げてくる。注意せよ。

捨陰 源五郎

パワータイプ。サブウェポンは小柄を使用。普段の格好からすると、野太刀などの日本刀系の武器が似合いそう。パワータイプでありながら、多彩な連続攻撃を持つ。武器は野太刀がオススメ。

構え一覧

打刀	上段	下段正眼	居合
ロングソード	上段	中段	矢射
野太刀	崩し鳥居	引下段	逆手車
ブロードソード	斜十字	下段裾囲	引手右車
槍	清眼	上段	下段

ステージ１

場所:蛇恍院

出現する敵 ザコ忍者×５ ――――

お寺の中が舞台のステージ。障害物もないので特に注意することはない。鳴鏡と違い出現する敵の数も少ないので、さくっと倒して次のステージに進んでしまおう。どの技のスキが少ないかなど、いろいろな技の特性を試すいい機会となるぞ。

ステージ２

場所:船着き場

出現する敵 ザコ忍者×５ 松虫

ステージの片側が緩やかな坂になっている。ここで登場するボスは松虫。ブロードソードを装備して登場する。松虫にとってブロードソードは少し重めなので、スキが発生しやすい。こちらの攻撃をわざと相手の攻撃に当てて、体勢を崩すのも手だ。

ステージ３

場所:放置船甲板

出現する敵 サコ忍者×５ 辰美

他と比べて、ステージが狭い。このステージでは、五十八で戦うことになる。ここに登場する辰美はロングソードを持ってあらわれる。五十八は老人ながら、専用技として強力な連続技を持っているので、その技で攻撃してみるのも良い。

ステージ４

場所:豊羅ダム取水塔

出現する敵 ホッキョクツバメ ――――

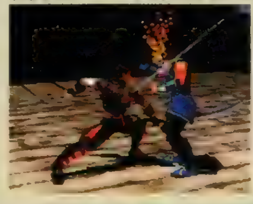
前作で中ボスとして登場したホッキョクツバメが登場。射程距離は無限で、弾と同軸上にいるとほぼ一発で倒されてしまう。ただし、ホッキョクツバメが攻撃するとき、ひざ立ちになり頭部が無防備になりやすい。そこに武器を振り下ろせばいいだろう。

ステージ５

場所:鳴鏡館道場

出現する敵 ザコ忍者×４ 風門

道場というだけに、障害物が何もないステージ。ここのボスの風門はブロードソードを持って登場。風門とブロードソードの相性はいいので、剣を振る速度は落ちたりしない。そこで、戦いに入ったらまず間合いを離し、敵の出方を見てから攻撃に移ろう。フリーランニングで風門の周りを走り、攻撃を出させてスキを作らせるのも手だ。



◀風門は大上段をとることが多い。下段攻撃が有効だ。

総勢12人も登場する強力なサポートキャラたち!

鳴鏡

蛍火

ロシア出身の暗殺者。前作での抗争のあと、鳴鏡を離れ米国で暗殺業を営んでいた。だが、今回の事件のことを空輝から聞き、鳴鏡を救うため日本へ向かうのであった。

出現：御門ステージ3

構え一覧

スピードに優れた女性忍者。ロングソードや打刀などがオススメの武器だ。

打刀	大上段	正眼	上八相
ロングソード	引手中段	高矢射	二刀流
野太刀	鳥居	下段	逆手右車
ブロードソード	十字留	据囲	右車
薙刀	八相	脇構え	中段

ステージ1

場所：鳴鏡館前

出現する敵	ザコ忍者×7	――――

メインキャラでの"決戦の間"同様、ザコ忍者が出現。攻撃もあい変わらず上段からの袈裟斬りのみ。もしも野太刀などの重い武器を装備しているなら、ここでどれだけ振りが遅くなっているのか確認してみるといいだろう。ロングソードなどの場合は、技を一通り出してみて、敵に対して有効だと思われる技を発見するように心がけよう。

◀上段に構えている忍者には、二刀流の⊗が効果的。

ステージ2

場所：背戸鉱山鉄道・駅跡

出現する敵	ザコ忍者×5	ハイウェイマン

このステージは、ホームの部分が一段高くなっていること以外、地形的特徴は特にない。ここのボスであるハイウェイマンは、槍を装備して出てくる。打刀などの短い武器を使って戦っている人は苦労するだろう。蛍火の素早さを活かし、フリーランニングからの攻撃を試して見るのも良い。強引に近づいての攻撃もかなり効果的だ。

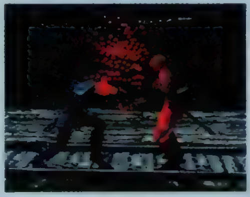
◀段差の上に登り、登ってくる敵を斬るなんて手も。

ステージ3

場所：安志田川鉄橋

出現する敵	ザコ忍者×5	五十八

ここでは、風門で戦うことになる。ザコ忍者も踏み込み系の技を使うようになるぞ。手すりがないところがあり、そこから敵を下に突き落とし一撃で倒すこともできる。ここのボスは五十八。それも野太刀を持っている。野太刀は少し重めなのか、剣の振りが遅い。敵が剣を持ち上げているときなどに突き系の攻撃を仕掛けるといいだろう。



◀ここら辺から、ザコ忍者も多少強くなってくるぞ!

鳴鏡

墨流

最強の剣術に憧れる、アメリカ人。日本に来て行き倒れになっていたところを、御門に助けられる。その時の恩を返すために、今回の決戦に参加することになった。

出現：御門ステージ3

構え一覧

パワータイプ。御門のサポートキャラなので、武器は薙刀をオススメしたい。

打刀	大上段	正眼	上八相
ロングソード	大上段	引手中段	高矢射
野太刀	鳥居	下段	逆手右車
ブロードソード	十字留	据囲	右車
薙刀	八相	脇構え	中段

ステージ1

場所：鳴鏡館前

出現する敵	ザコ忍者×7	――――

墨流はパワータイプなので、どんな武器でもこのステージをクリアできるだろう。スピードの遅さが弱点の墨流だが、そこはリーチの長い武器でカバー。ここで敵と戦って、弱点を補える技を見つけておきたい。また、フリーランニングからの攻撃がボス戦で有効なので、このステージで練習しておくと良いだろう。

◀薙刀で攻撃するなら、中段の突き攻撃がオススメだ。

ステージ2

場所：紫翠窟

出現する敵	ザコ忍者6	五十八

段差のある洞窟内での戦い。ここで有効なのは、段差を使った敵の対処法。まず、段差の上に登り、敵が段差に登ってくるギリギリの範囲まで下がる。敵が段差に登ってきたら即座に前進。登ってきている敵に対して攻撃を加える。ザコなら、この戦法でほぼ確実に倒すことができるぞ。ここのボス、五十八にもこの戦法は有効だ。

◀ロングソードで襲ってくる五十八。薙刀で応戦せよ。

ステージ3

場所：迷ひ橋下

出現する敵	ザコ忍者×6	千尋

橋の下で戦うことになるステージ。ここでの注意点は、橋桁のせいで、画面が見えづらくなってしまうことだ。画面手前に橋桁が来たときは、すみやかに走るなりして視点を変えるようにしよう。なお、ここで戦うことになるのは松虫。ボスは槍を持った千尋だ。千尋は下段に槍を構えることが多いので、上段攻撃で対応すること。

◀足元を狙って攻撃してくる。倒されたら危険だぞ。

鳴鏡

ナイトストーカー

甲賀流忍術を修行する若者。蛍火の後輩にあたる。蛍火の協力要請があったため、今回の決戦に参加する。辰美のサポートキャラとして登場。

出現：辰美ステージ3

構え一覧

身の軽さを生かして、打刀やロングソードを持たせるのをオススメする。

打刀	大上段	正眼	上八相
ロングソード	大上段	引手中段	高矢射
野太刀	鳥居	下段	逆手右車
ブロードソード	十字留	据囲	右車
薙刀	八相	脇構え	中段

ステージ1

場所：鳴鏡館前

出現する敵	ザコ×7	――――

平坦な地形で障害物も少ない鳴鏡館前だが、館の正面の道をまっすぐ進んだ先にある門のところが、凹型になっているため、逃げにくくなってしまう。そのようなときは、ランニングで忍者の前面に近づき、わざと鍔迫り合いを発生させる。ボタン連打で相手を倒してしまえば、そのままランニングで広いスペースに逃げられるのだ。

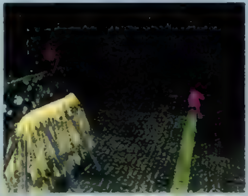
◀敵と距離が離れすぎると、ジャンプで幅をつめてくる。

ステージ2

場所：龍門棚

出現する敵	ザコ忍者×5	トニー・梅田

ステージが段差により構成される龍門棚。ザコ戦はいいが、トニー戦が結構やっかいだ。トニーは槍を持って出てくるので、なかなか近づくことができないのだ。そこで役に立つのが、墨流のステージ2で紹介した段差を使った戦い方。トニーが段差を登る瞬間に攻撃を加える。卑怯な戦い方ではあるが、もっとも安全な勝ち方だ。



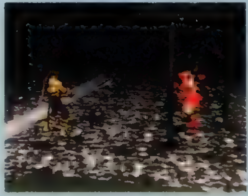
◀トニーを誘導して、自分より下の段差に誘い込もう。

ステージ3

場所：明月庵竹林

出現する敵	ザコ忍者×6	ジョー

辰美のストーリーではナイトストーカーが戦った場所。竹が邪魔になり、周囲の状況がわかりづらいときがあるので、わざと竹を切って視界を広げることもできる。ナイトストーカーで始めた場合、ここに辰美が登場。ボスは、野太刀を持った嬢だ。敵も連続攻撃を出すようになるので、いつでも避けられるようにしておこう。



◀辰美のサブウェポンなら、相手を倒すこともできるぞ。

その内6人の序盤ステージを攻略!!

"決戦の間"に登場するサポートキャラの攻略開始！ここでは、彼らの物語と能力から見たオススメ武器、そして、序盤の1～3までのステージを攻略するぞ。

捨陰 五十八

年齢が70歳という最年長キャラ。源五郎の師匠であり、サポートキャラとして登場する。すでに捨陰党を引退していたが、今回の騒動を聞きつけ、この地にやってきた。 出現：源五郎ステージ3

構え一覧

老体とは言え剣の腕はまだまだ落ちていない。野太刀や打刀に専用技を持つ。

打刀	上段	下段正眼	右八相
ロングソード	上段	中段	矢射
野太刀	崩し鳥居	引下段	逆手車
ブロードソード	斜十字	下段裾囲	引手右車
槍	清眼	上段	下段

ステージ1

場所：蛇恍院

出現する敵	ザコ忍者×5	――――

捨陰党のメインキャラと同じく、蛇恍院から物語が始まる五十八。ここで、五十八の能力を確認しておいた方がいいだろう。さらに、源五郎と同じ専用技を五十八はいくつか持っているので、そのコマンド練習をするのにも最適なステージである。敵の忍者は上段からの袈裟斬りぐらいしかしてこないので、安心して技の練習ができる。

◀専用技の連続攻撃で、さくさく倒してしまおう。

ステージ2

場所：船着き場

出現する敵	ザコ忍者×5	墨流

このステージに登場する忍者は、プレイヤーキャラとの距離が離れると走ってこちらに向かってくる。その特性を利用して、走ってきたところを叩き斬るのが効果的だろう。ロングソードを手に墨流が登場するが、剣のリーチが短いので間合いさえとってれば恐い相手ではない。墨流は、上段の構えをとりやすいので、下段技で対応しよう。

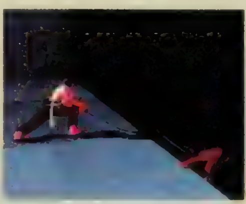
◀序盤のステージのためか、攻撃もそれほどしてこない。

ステージ3

場所：新ジャックビル屋上

出現する敵	ザコ忍者×5	御門

ここでプレイヤーキャラが本郷に変わる。ステージはビルの屋上で、出入口付近に手すりのついてない大きな段差がある。ここから敵を落としてしまえば簡単にザコを倒すことができるのだ。しかし、その出入口が画面の手前にきてしまい、画面が見づらくなることがあるので注意しよう。ここのボスは、薙刀を持った御門である。



◀ザコはこの段差を利用してガンガン落とそう。

捨陰 ハイウェイマン

年齢、出身不詳の謎の男。つい最近捨陰党に入門したばかりで、それ以外はいっさい謎。日本語も達者だが、侍のような奇妙な話し方をする。

出現：寒雲ステージ3

構え一覧

典型的なパワータイプ。その姿から、ブロードソードを持たせて戦わせたい。

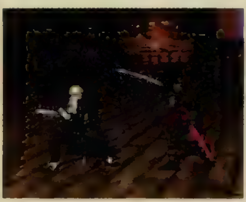
打刀	上段	下段正眼	右八相
ロングソード	上段	中段	二刀流
野太刀	崩し鳥居	引下段	逆手車
ブロードソード	斜十字	下段裾囲	引手右車
槍	清眼	上段	下段

ステージ1

場所：蛇恍院

出現する敵	ザコ忍者×5	――――

他の捨陰のメンバーと同じように、ザコ忍者しか出てこないステージ。ザコの人数も5人と少ないので、速攻で倒して次のステージに進んだ方が良い。ただし、ハイウェイマンの構えは捨陰党のメンバーとは異なっているので、その違いをここで確認してみるのも良いであろう。なお、捨陰で二刀流が使えるのは彼だけだ。



◀蛍火同様、ロングソードは二刀流となっている。

ステージ2

場所：船着き場

出現する敵	ザコ忍者×5	御門

このステージの注意点は、ステージの端にある緩やかな坂だ。敵が坂の下方向にいた場合、攻撃の当たるタイミングが少し遅れてしまうのである。もし坂で戦うとしたら、敵を上方向に位置取らせると良いだろう。ここに出現するボスは御門で、ブロードソードを持っている。剣を出すスピードが遅いので、そのスキをついて攻撃しよう。

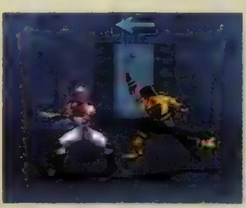
◀大技を出したあと、剣を斬り返したときに攻撃しろ。

ステージ3

場所：新ジャックビル地下

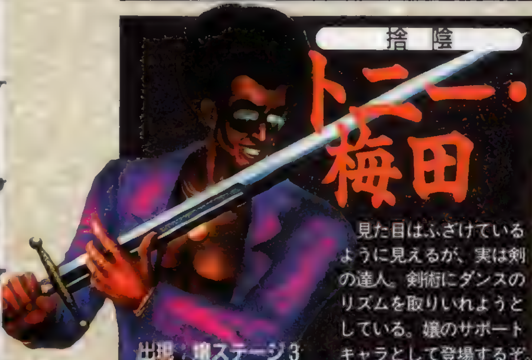
出現する敵	ザコ忍者×5	辰美

このステージは、寒雲で戦うことになる。基本的には一直線のステージだが、地形の一部が入り組んでいて、敵が確認しづらいときがあるので注意しよう。ここで出現するボスは、打刀を持った辰美。辰美は、飛び込み系の攻撃をしてくるので注意すること。上段の構えをとっているときが多いので、こちらは下段攻撃で攻めるといいぞ。



◀辰美は飛び込み系の技を頻繁に使う。間合いを計れ。

捨陰 トニー・梅田



見た目はふざけているように見えるが、実は剣の達人。剣術にダンスのリズムを取りいれようとしている。壌のサポートキャラとして登場するぞ。

出現：壌ステージ3

構え一覧

キャラのタイプはスピード系。軽い武器を持たせて、リズミカルに敵を倒そう。

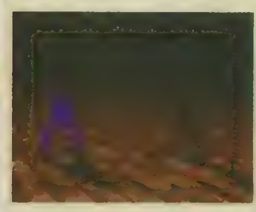
打刀	上段	下段正眼	居合い
ロングソード	上段	中段	矢射
野太刀	崩し鳥居	引下段	逆手車
ブロードソード	斜十字	下段裾囲	引手右車
槍	清眼	上段	下段

ステージ1

場所：蛇恍院

出現する敵	ザコ忍者×5	――――

こちらも他のキャラ同様、蛇恍院の本堂からステージが始まる。練習用ステージの色合いの濃いステージ1では、やはり実戦でのキャラ特性や、武器との相性を確認すると良い。敵の忍者はほとんど上段の構えしかとらないので、中段や下段の突きで対応するといいだろう。専用技がある場合、専用技を試してみるのも手だ。



◀野太刀や打刀、ロングソードに専用技を持っている。

ステージ2

場所：君ヶ浦

出現する敵	ザコ忍者×5	墨流

浜辺のステージ。障害物もないが、地面の砂を撒いて目潰しをくらわせることもできる。ボスの墨流は、ロングソードを持って出現。上段の構えをとっていることが多いので、下段技で対応すると勝ちやすいだろう。墨流は、基本的に1つの技しか出してこないので、飛び込み胴や飛び込み面にさえ注意しておけば問題なく倒せる。

◀連続の突き攻撃を出すと、比較的当たりやすいぞ。

ステージ3

場所：神望崎灯台

出現する敵	ザコ忍者×5	辰美

このステージは、壌で戦うことになる。灯台の反対側に段差があるので、段差を利用してザコ忍者をすぐに倒してしまおう。ボスは打刀を持った辰美。飛び込みを主体とした攻撃をしてくる。辰美が飛び込んできたら一歩後ろに下がる。攻撃を避けることができたら、辰美が体勢を立て直さない内に攻撃をしかけて倒してしまおう。

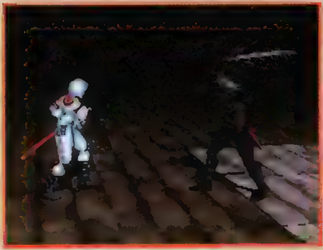
◀段差の上で待ち伏せして攻撃すれば楽に倒せるぞ。

武器別 技コマンド最新版

新たな技が続々公開される「BB弐」。今回は、各武器の上段、中段、下段に属する連続技を一挙公開するぞ。コマンド紹介に入る前に、構えについてもう一度おさらいしてみよう。構えの基本は上、中、下段。しかし、打刀とロングソードだけは二刀流と居合という特殊な構えがあるのだ。各構えから出される技は個性的なものばかり。構えの基本を押さえて、ブシドーマスターを目指そう!!

▶上段や中段など、名前こそ違うが、両流派が共通して持つ構えである。

◀鳴鏡だけの特殊な構え。それが二刀流だ。片手にメイン武器、もう片一方にサブウェポンを持っている。


◀捨陰党が使う居合。刀を鞘に収め、攻撃時にさっと抜き放つぞ。

打刀

構え ＼ キャラ名	風門	御門	辰美	空蝉	蛍火	松虫	墨流	ナイトストーカー	サザンカ	源五郎	寒雲	嬢	千尋	五十八	ウタマル	本郷	トニー・梅田	ハイウェイマン
大上段／上段	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○
正眼／下段正眼	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
上八相／右八相	○	○	○	○	○		○	○	○		○	○	○	○	○	○		○
二刀流			○															
居合										○	○						○	

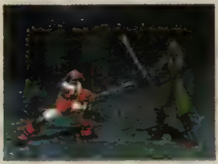
ロングソード

構え ＼ キャラ名	風門	御門	辰美	空蝉	蛍火	松虫	墨流	ナイトストーカー	サザンカ	源五郎	寒雲	嬢	千尋	五十八	ウタマル	本郷	トニー・梅田	ハイウェイマン
大上段／上段	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
引手中段／中段	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
高矢射／矢射	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	
二刀流					○													○
居合															○			

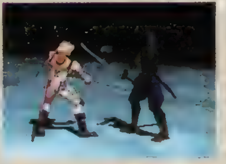
打刀

刀身が反っている小型の剣。俗に日本刀と言われているもので、小型ながら驚異的な殺傷力を持つ。リーチは短いが重量は軽い、力のない者でもその力を存分に発揮することができる。『BB弐』の基本の剣だ。

◀胴斬り返し真直斬り。敵の胴を2回斬り、最後に刀を振り下ろす。


▲摺り上げ二連逆袈裟。下段から刀を素早く2回斬り上げる。

▲二奮天。前方に2回突きを入れて、刀を振り下ろし敵を斬る。

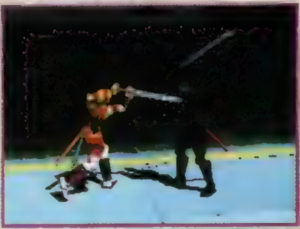

▲切りおろし。鞘に収めた剣を高速で抜き出し斬りつける。

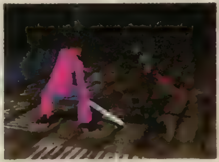
構え	技名	コマンド
大上段／上段	真直斬り	○
	胴斬り	×
	踏み込み真直斬り	→○
	踏み込み胴斬り	→×
	真直叩き斬り	→→○
	飛び込み逆胴	→→×
	天冥斬り	○×
	胴斬り返し	××
	天冥回転斬り	○××
	胴斬り返し真直斬り	××○
[illegible]	袈裟斬り	○
	逆胴斬り	×
	真直叩き斬り	→○
	踏み込み逆胴	→×
	走り込み突き	→→○
	滑り足払い	→→×
	袈裟逆胴	○×
	逆胴摺り上げ	××
	表包み	○×○
	裏三連	×××
[illegible]	真直斬り	○
	摺り上げ	×
	踏み込み真直斬り	→○
	踏み込み摺り上げ	→×

構え	技名	コマンド
[illegible]	摺り上げ逆袈裟斬り	×○
	摺り上げ二連	××
	猪鹿蝶	×○○
	摺り上げ包み	×○×
	摺り上げ二連逆袈裟	××○
[illegible]	表袈裟	○
	裏突き	×
	二刀天冥斬り	○×
	奮天	×○
	二奮	××
	二刀天冥突き	○××
	奮天仁王突き	×○○
	二刀天冥繋ぎ	○×○
	奮天重ね	×○×
	二奮天	××○
[illegible]	切りおろし	○
	抜きつけ	×
	切りおろし戻り	→○
	抜き一文字	→×
	左かわし回り抜きつけ	↑×
	右かわし逆手切りおろし	↓×
	踏み込み切りおろし	→→○
	疾風陰抜き	→→×

ロングソード

打刀と似た大きさの西洋の剣。刃が両面についており、日本の刀のように人を斬るのではなく、相手に刃を叩き付けてダメージを与える。打刀同様、リーチはないがスピーディーな攻撃が可能となる剣である。


◀裏三連。舞うように回転しながら、3回連続で敵を斬りつける。


▲胴斬り返し真直斬り。打刀にもある技。胴斬りの出が速い。

▲二刀天冥繋ぎ。左右の刀を上段から素早く振り下ろす。

▲踏み込み切りおろし。前方に飛び出して剣を振り下ろす。

構え	技名	コマンド
大上段／上段	真直斬り	○
	胴斬り	×
	踏み込み真直斬り	→○
	踏み込み胴斬り	→×
	真直叩き斬り	→→○
	飛び込み逆胴	→→×
	天冥斬り	○×
	胴斬り突き	×○
	胴斬り返し	××
	胴斬り突き真直斬り	×○○
	胴斬り返し真直斬り	××○
[illegible]	袈裟斬り	○
	逆胴斬り	×
	真直叩き斬り	→○
	踏み込み逆胴	→×
	走り込み突き	→→○
	滑り足払い	→→×
	中段・天冥斬り	○×
	逆胴摺り上げ	××
	裏三連	×××
	中段・天冥捨て身突き	○×→○
[illegible]	真直斬り	○
	摺り上げ	×

構え	技名	コマンド
[illegible]	踏み込み真直斬り	→○
	踏み込み摺り上げ	→×
	摺り上げ二連	××
	摺り上げ二連退き袈裟斬り	××←○
[illegible]	表袈裟	○
	裏突き	×
	二刀天冥斬り	○×
	奮天	×○
	二奮	××
	二刀天冥繋ぎ	○×○
	二刀天冥突き	○××
	奮天仁王突き	×○○
	奮天重ね	×○×
	二奮天	××○
	二奮諸手突き	××←×
[illegible]	切りおろし	○
	抜きつけ	×
	真直叩き斬り戻り	→○
	抜き一文字	→×
	左かわし回り抜きつけ	↑×
	右かわし逆手乱れ抜き	↓×
	踏み込み切りおろし	→→○
	疾風陰抜き	→→×

※コマンドはすべて1P側キャラをサイドビューで使用している場合です。

野太刀

刀身は長いが、その分重量のある日本刀。力のある者なら使いこなすことができるだろうが、非力な者では、重さの制約により剣の振りなどが遅くなってしまう。達人の域に達する剣客などが好んで愛用する。

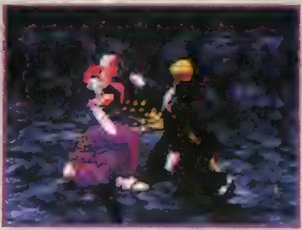
◀丙式天冥・兜おとし。技の出が速く、トリッキーな動きをする。

構え	技名	コマンド
鳥居／崩し鳥居	真直斬り	○
	逆胴払い	×
	片手踏み込み真直斬り	→○
	兜落とし	→×
	真直二重	○○
	真直胴打ち	○×
	逆胴真直斬り	×○
	真直二重水平斬り	○○×
	真直胴打ち俵斬り	○×○
	真直二重片手突き	○○←○
	真直斬り	○
	胴打ち	×
	仏突き	→○
	滑り足払い	→×

構え	技名	コマンド
	丙式天冥斬り	○×
	胴打ち真直斬り	×○
	胴返し	××
	丙式天冥・回り真直斬り	○×○
	丙式天冥・兜落とし	○××
	丙式天冥・俵斬り	○×→○
	真直斬り	○
	逆手摺り上げ	×
	踏み込み真直斬り	→○
	滝昇り	→×
	裏天冥	×○
	逆手摺り上げ逆胴	××
	裏天冥土蜘蛛	×○←×

ブロードソード

剣の中ではもっとも重量がある武器。西洋の剣らしく、叩き付けるように攻撃する技が多いのも特徴だ。一発の破壊力が大きい技は多いが技が出るまでのモーションが大きいという弱点を持つ。


◀胴返し。剣の斬り返しが速いので使いやすい技。

構え	技名	コマンド
十字崩／斜十字	脳天砕き	○
	逆胴払い	×
	踏み込み垂直斬り	→○
	兜落とし	→×
	脳天砕き二連	○○
	垂直天冥斬り	○×
	逆胴逆真直	×○
	脳天二連逆摺り上げ	○○×
	天冥砕き	○×○
	真直斬り	○
	胴打ち	×
	仏突き	→○
	滑り足払い	→×
	丙式天冥斬り	○×

構え	技名	コマンド
	胴打ち真直斬り	×○
	胴返し	××
	丙式天冥・回り真直斬り	○×○
	丙式天冥・兜落とし	○××
	叩き付け	○
	胴斬り	×
	踏み込み叩き付け	→○
	飛び込み胴払い	→×
	丙式天冥斬り	○×
	胴返し	××
	丙式天冥・叩き付け	○×○
	胴返し叩き付け	××○
	胴斬り乱舞	××→×

薙刀

棒の先に三つ又の矛がついた武器。敵を突いたり払ったりする攻撃に向いているが、接近戦は苦手。鳴鏡専用の武器で、その技もやはり突く、凪ぐ、払うというものが多い。柄の部分で敵を打つことも可能だ。

◀裾返し。相手の下段に対して、2回薙刀をなぎ払う技。

構え	技名	コマンド
八相	面打ち	○
	胴払い	×
	踏み込み面打ち	→○
	踏み込み脛打ち	→×
	陽かわし胴払い	↑×
	陰かわし胴払い	↓×
	踏み込み穿ち突き	→→○
	辻風	→→×
	面打ち突き	○○
	胴払い柄合わせ	×○
	胴払い包み	×○×
	振り子打ち	○→○
	面打ち突き二段	○○→○
	柄合わせ	○
	胴打ち	×
	踏み込み柄合わせ	→○
	踏み込み裾払い	→×
	陽かわし胴打ち	↑×
	陰かわし胴打ち	↓×

構え	技名	コマンド
	柄合わせ面打ち	○○
	柄合わせ脛打ち	○×
	十字打ち	×○
	胴返し	××
	胴返し上り半月	××→×
	突き	○
	裾払い	×
	踏み込み面打ち	→○
	踏み込み裾払い	→×
	陽かわし裾払い	↑×
	陰かわし裾払い	↓×
	穿ち突き	→→○
	逆裾払い	→→×
	二方突き	○○
	裾返し	××
	三方突き	○○○
	裾払い早鐘	×→×
	逆十字落とし	→→×○

槍

先端に尖った刃のついた武器。捨陰専用の武器である。全技中もっとも長身であるが、重量はそれほどない。頭上で槍を回転させて攻撃する技もあるが、基本は突き。独特な動きをする技が多いのも特徴。

◀小爪突き。回転させるように槍を振り、最後に突きを入れる。

構え	技名	コマンド
清眼	突手	○
	小爪	×
	踏み込み片手突き	→→○
	巴	→→×
	二段突き	○○
	小爪突き	×○
	二段突き小爪払い	○○×
	小爪二拍子	×○○
	三拍子	○○→○
	突手	○
	小爪払い	×
	突き上げ	→○
	廻し二段	→×
	猛進五段	→→○
	廻し三段	→→×
	二拍子	○○
	突手刈足	○×

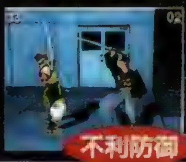
構え	技名	コマンド
	爪牙	××
	序破急	○×○
	爪牙裂空	××○
	余り拍子	○○→○
	下段突手	○
	小爪回し	×
	畳返し	→→○
	鬼陽炎	→→×
	下段二拍子	○○
	下段突手小爪	○×
	小爪裂破	×○
	小爪二段	××
	下段二拍子小爪まわし	○○×
	下段序破急	○×○
	小爪裂破二段	×○○
	下段裏拍子	××→×

『BB弐』防御&ダメージの基礎知識

「BB弐」の防御は、有利防御、不利防御、武器弾きの3種類の防御法が存在する。防御は、相手の攻撃に対してプレイヤーがどの攻撃を出すかによって成立する。相手の表攻撃に対して裏攻撃を出すと有利防御が、敵の攻撃を同じタイプの攻撃で受けたとき不利防御がおこる。武器弾きは、お互いの武器が相手の体に届かない間合いでぶつかったときに発生する。各防御の見分け方を写真とともに紹介しよう。

武器弾き
◀刃と刃がぶつかりあい、武器を弾く。両者が体勢を崩す。

有利防御
◀攻撃を受けても、体勢は崩れない。


不利防御
◀攻撃を受けると、体勢が崩れてしまう。

ダメージにより防御が変化

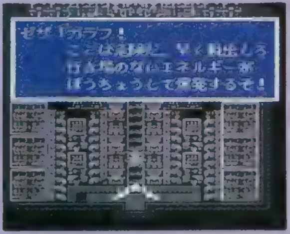
左で紹介した防御と同じ状況でも、腕が負傷しているなど、キャラの状態によって防御が成立しないときがある。傷を負うだけ、不利になってしまうので注意すること。

▲負傷しているので剣の振りが遅くなる。
◀ダメージを受けていると、有利防御でも体勢が崩れる。

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

『第2世界』のストーリー&ジョブを完全網羅!

攻略第2弾となる今回は、第2世界から第3世界へ到達するまでのストーリーの流れを見どころ満載でお届け！ もちろん、今回の範囲で登場する手強いボスキャラクターたちも徹底的に攻略。ボスの特徴や対処法などをしっかりチェックして、戦闘を有利に展開しよう。また、全22種類あるジョブの、とってもタメになるデータ集も紹介しているので、これからの冒険にぜひとも役立ててほしい。



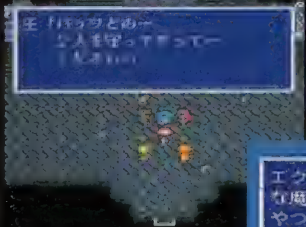
◀▲第2世界では意外な事実が戦士たちを待ち受けている。その事実とは……。

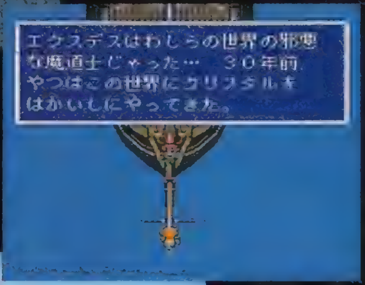
FINAL FANTASY V ファイナル ファンタジーV	
発売中 RPG	▶¥4,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)

今回は、第2世界から第3世界直前までのストーリーの紹介と、各ポイントで登場するボスを攻略。さらに全22種類のジョブを徹底的に検証しているので絶対に見逃せないぞ！

前号までのあらすじ

世界に4つ存在するクリスタル。その破壊を阻止すべく、世界各地を駆けめぐるバッツ、レナ、ファリス、ガラフの4人。しかし、彼らの努力もむなしく、すべてのクリスタルは砕け散り、世界を破滅へと導く悪の魔導師「エクスデス」が復活してしまう。復活を遂げたエクスデスは、己の野望を果たすためにガラフの故郷、第2世界へとワープしてしまう。そして、ガラフもエクスデスを追って第2世界へと向かうのだった。意を決したバッツたちは、ガラフに協力するため、シドとミドの協力を得て、隕石の力で第2世界へと旅立つのだった。そして物語は、新たな展開を迎える……。





▲次々と命を落とす戦士たち。これ以上犠牲者をださないためにバッツたちは旅を続ける。

▶記憶が戻ったガラフはこの世界に来たいきさつやエクスデスのことについて詳しく教えてくれる。

クリスタルの戦士たちを待ち受ける試練とは……

◀さまざまな思いを胸に秘め、世界に別れを告げた3人はエクスデスが待つ第2世界へと旅立ってゆく。

WORLD MAP

前号と同様に各チャートの番号は、上のワールドマップに表示された番号に対応しているぞ。この2つを照らし合わせて効率よく最短ルートを突き進もう。また、町や城に住む人々は、ストーリーが進展することによって対応が変化する。中には、貴重な情報を教えてくれたりアイテムをくれる人もいるので、休憩がてら足を伸ばしてみるといいだろう。ほかにも、この世界でしか手に入らないレアアイテムなどもあるので、見逃さないこと。

【攻略フローチャート】

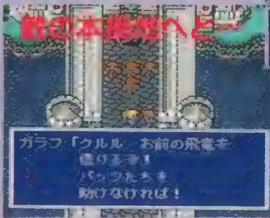
1 無人島
2 エクスデス城
3 ビッグブリッジ
4 ルゴルの村
5 地下大河
6 モーグリの村
7 バル城
8 ケルブの村
9 飛竜の谷
10 ギードのほこら
11 サーゲイト城
12 ゼザの船団
13 バリアの塔
14 ギードのほこら
15 ムーアの村
16 ムーアの大森林
17 エクスデス城

▼第3世界へ

©1992、1998 スクウェア

1 無人島
2 エクスデス城
3 ビッグブリッジ

▲ビッグブリッジに出現する敵のほとんどは、雷の属性が弱点だぞ。

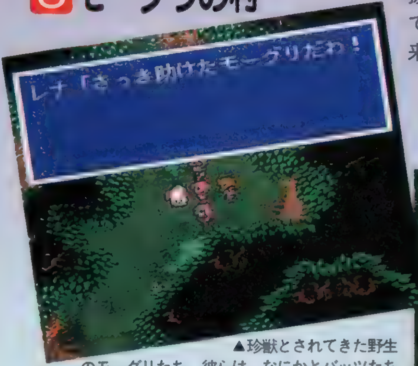


▶バッツたちを助けるため単身エクスデス城へ突き進むガラフ。

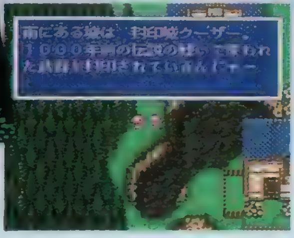
第２世界に着いたらテントを使ってひと休み。すると、突如モンスターが現れてエクスデス城へと拉致されてしまう。そのあと、ガラフ１人がエクスデス城へと乗り込んで、バッツたちを救出することになる。見事バッツたちを助け出したら城を脱出して、西の方角にあるビッグブリッジを目指そう。ビッグブリッジで襲ってくる敵のほとんどは雷属性に弱いので、黒魔道士や召喚士がいると楽に突破できるぞ。敵の防御網を突破すると、エクスデス城のバリアの力に弾き飛ばされてルゴルの村の遙か西の方角に位置する荒野に放り出されてしまう……。

4 ルゴルの村
5 地下大河
6 モーグリの村

ルゴルの村では、装備や魔法を買いそろえよう。値段は高いが強力なものばかりなので、先の展開がグッと楽になるぞ。準備が整ったらフィールドを海岸沿いに進み、地下大河を抜けてモーグリの村に行こう。ここでは、飛竜に乗ったクルルが迎えに来て、バル城まで送り届けてくれるのだ。ちなみに、封印城クーザーには強敵シールドドラゴンが出現するので、今は入らないこと。



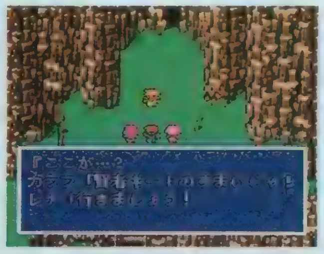
▲珍獣とされてきた野生のモーグリたち。彼らは、なにかとバッツたちに協力してくれる頼りがいのある仲間だ。



7 バル城
8 ケルブの村
9 飛竜の谷
10 ギードのほこら

バル城に到着したあと城の屋上に行くと、イベントが発生して飛竜の谷へ行くことになるので、準備を整えたらさっそく出発だ。飛竜の谷にはゾンビ系の敵が多く出現するので、火系の魔法などを使えるキャラを用意しておくと戦闘がラク。飛竜草は、山の一番奥地に生えていて、ボス戦に勝利すると入手できるぞ。また、この山には敵の物理攻撃を防ぐ効果を持つ召喚獣「ゴーレム」がいるので、かならずゲットしておこう。

▲モンスターに襲われているゴーレムを助けると召喚獣として仲間になってくれるのだ。



▲クルルの助言に従って賢者ギードが住むというほこらに行くと、島が沈没してしまう。

ボスキャラに勝つための究極攻略法

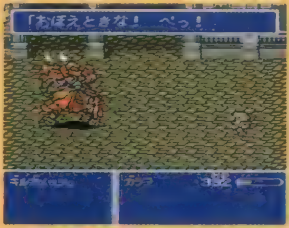
CHART NUMBER 2 BOSS: ギルガメッシュ

●長期戦は禁物 速攻で倒せ！

LV	??
HP	????
AP	0
弱点	なし
落	なし
盗	なし

オススメアビリティ：両手持ち／白魔法

この戦闘では、ガラフ１人で戦うことになるので、回復できるように「白魔法」のアビリティを身に付けよう。プロテスを唱えて防御力を上昇させるとさらに効果的だ。ほかにも、「両手持ち」を身に付けさせて一気に勝負を決めるという手もある。



◀「両手持ち」で攻撃力を2倍にすればラクに倒せるぞ。

CHART NUMBER 3 BOSS: ギルガメッシュ

●青魔法と召喚が効果抜群

LV	??
HP	????
AP	0
弱点	なし
落	なし
盗	英雄の薬

オススメアビリティ：青魔法／召喚魔法

ある程度ダメージを与えるとプロテス、シェルなどの魔法で能力を強化し始める。そうなるとほとんどダメージを与えられない。が、青魔法「はりせんぼん」を使えば簡単に倒せるぞ。また、召喚魔法「タイタン」なども効果的だ。

◀サイレスを使って魔法を封じ込めるのも一つの手段。

CHART NUMBER 5 BOSS: ティラザウルス

●時空魔法グラビデが有効

LV	29
HP	5000
AP	9
弱点	火、回復系
落	なし
盗	ゴールドシールド

オススメアビリティ：黒魔法／時空魔法

このボスには、時空魔法グラビデがかなり効果的（成功率が高い）。何度もグラビデを唱えてHPを減らしていけば、簡単に倒せてしまうのだ。ある程度HPを減らしたら、ファイア系、回復系の魔法を使ってとどめを刺そう。

◀HPを１ケタにしてしまうボーンを受けたら即回復。

CHART NUMBER 9 BOSS: 飛竜草

●ゴーレムを召喚しよう！

LV	29
HP	12000
AP	10
弱点	なし
落	なし
盗	エリクサー

オススメアビリティ：両手持ち／召喚魔法

ボスの周りにいる飛竜花が飛ばす花粉は、マヒや混乱、毒の効果を持っている。この花粉は、召喚魔法「ゴーレム」を使って防ぐことが可能だ。花粉さえ防いでしまえば、あとは楽勝。ボスを集中的に攻撃すればあっさり倒せるぞ。

◀防御力が低いので、攻撃力の高いジョブが有効だぞ。

【ボスデータの見方】データ欄は、ＬＶ＝レベル、ＡＰ＝もらえるアビリティポイント、落＝落とすアイテム、盗＝盗めるアイテムを表しています。

11 サーゲイト城
12 ゼザの船団
13 バリアの塔

ギードが住む島が沈没したら、西の方角に位置するサーゲイト城に行こう。この城では暁の4戦士の1人「ゼザ」が船団を率いてエクスデス城に向かったという情報を入手できる。準備を整えたら飛竜に乗って彼のあとを追おう。ゼザに会えばバリアの塔に連れていってもらえるぞ。ただし、この塔には強敵が多く、とくに宝箱の中から出現するレッドドラゴンは、格段に強いので、十分レベルを上げておくこと。バリアの塔では最上階まで登り、そこのアンテナを破壊すれば任務完了だ。

▶ドラゴンは操ってからレベル3フレアを自分にかけさせれば楽勝

14 ギードのほこら

バリアの塔でのイベントが終了すると潜水艦が手に入る。この潜水艦に乗って海底に沈んだギードのほこらに入って、ギードから「長老の枝」を受け取ろう。あとは、再び海底からムーアの村へと行くだけだ。ちなみにマップ北西には潜水艦でしか行けない湖がある。湖の周りの森には、召喚獣〝カトブレパス〟が出現するぞ。ほかにもこのような場所があるので探してみよう。

◀この世界でしか入手できない貴重な召喚獣。北の湖の周辺の森にいるぞ。

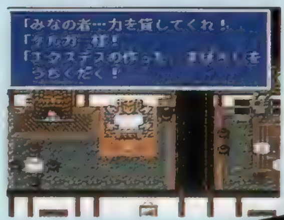
15 ムーアの村
16 ムーアの大森林

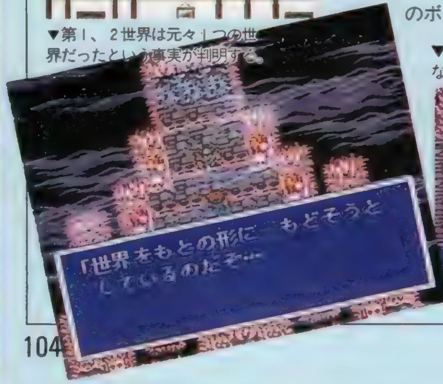
ムーアの村には、これまで以上に強力な装備品や魔法が売られている。今後の戦闘をラクにするためにも、できる限り購入しておこう。また、大森林で待ちかまえる強敵と対等に戦うためには、村を拠点にレベルを上げておくことも忘れずに。そうして準備が整えば、あとは長老の木まで一直線。長老の木の内部に入るとエクスデスが現れる。そして、怒りに燃えるガラフとエクスデスとの一騎打ちが始まるのだが…。

▲▶捨て身の覚悟でエクスデスと戦うガラフだが……。

17 エクスデス城

ガラフの力を受け継いだクルルを仲間に加え、エクスデス城へと潜入するバッツたち4人。敵の本拠地だけあって、出現する敵もハンパじゃなく手強い。ジョブやアビリティの組み合わせなどをベストの状態にして、全力で挑もう。そして、襲いくる敵を退けて最上階にたどり着けば、いよいよエクスデスとの決戦だ。世界の平和を守るため、負けるわけにはいかない。右のボス攻略を参考に全力で戦おう！

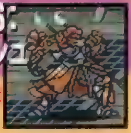

▼第1、2世界は元々1つの世界だったという事実が判明する。



▼エクスデス城にはエクスデス戦で有効な召喚獣〝カーバンクル〟もいるぞ。

ボスキャラに勝つための究極攻略法

CHART NUMBER 12 BOSS: ギルガメッシュ
●エンキドウを操るべし



LV	??
HP	????
AP	0
弱点	なし
落	なし
盗	げんじのこて

オススメアビリティ: あやつる / 召喚魔法

ギルガメッシュは攻撃力が高いので、ゴーレムを召喚して物理攻撃を防ごう。途中から現れるエンキドウは、操ればギルガメッシュのHPを回復することもないので、戦闘の負担がぐっと軽くなるぞ。

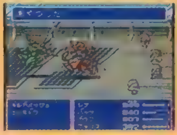

◀エンキドウを操ってホワイトウインドで回復だ。

CHART NUMBER 13 BOSS: アトモス
●仲間1人を犠牲にして…

LV	41
HP	19997
AP	12
弱点	なし
落	ダークマター
盗	エーテル

オススメアビリティ: ためる / 両手持ち

倒された味方が〝ワームホール〟へと吸い込まれるまでの間が攻撃のチャンス。攻撃力の高いナイトやモンクといったジョブに「両手持ち」や「ためる」を組み合わせて、一気に勝負をつけてしまおう。

◀味方1人を犠牲にしないと勝てないくらい強いのだ。

CHART NUMBER 16 BOSS: 封印を守る者
●ボスの特徴を把握せよ!

LV	77
HP	7777
AP	?
弱点	なし
落	なし
盗	エリクサー

オススメアビリティ: 召喚魔法 / 時空魔法

それぞれが1つの属性（地、水、火、風）を吸収する能力を持っている。ここは、もっとも強力なタイタンを召喚して、先に地属性を持つボス以外の3体を倒そう。そうすれば、あとは残る1体を倒すだけなので楽勝。

◀敵の通常攻撃は、ゴーレムを召喚して防いでしまおう。

CHART NUMBER 17 BOSS: ギルガメッシュ
●普段通りに戦えば楽勝

LV	??
HP	????
AP	0
弱点	なし
落	エクスカリバー
盗	げんじのかぶと

オススメアビリティ: 白魔法 / 黒魔法

多彩な技を使ってくるが、どれもケアルガで回復できる程度なので気にする必要はない。HPに注意しつつレベル5の黒魔法を連発してダメージを与えていけばイベントに突入する。あとは見ているだけで戦闘が終了するぞ。

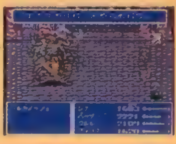
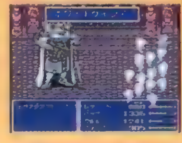

◀エクスデスの怒りを買って異次元に放り出される…。

CHART NUMBER 17 BOSS: エクスデス
●正攻法が勝利への近道

LV	66
HP	32768
AP	0
弱点	聖なる力
落	ワンダーワンド
盗	エリクサー

オススメアビリティ: 青魔法 / 召喚魔法

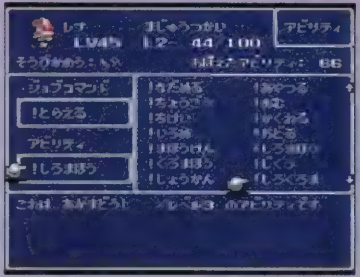
まず、物理攻撃と魔法を防ぐためにゴーレム、カーバンクルを召喚。回復にはホワイトウインドを使おう。エクスデスには弱点がないので、もっとも威力の高い攻撃をひたすら繰り返すのが一番効果的だぞ。


◀ホワイトウインドならリフレク状態でも回復可能だ。

全22種類のジョブデータを完全紹介!!

ここでは、すべてのジョブの特性や、覚えるアビリティなどの詳しいデータを紹介していくぞ。これらのデータを参考にして、どのジョブを集中的に育てていけばいいのかなどを良く考えよう。また、ジョブとアビリティとの組み合わせも大切。どんな組み合わせがより効果的なのかを自分なりに調べてみるといいぞ。あとはキミの努力しだい！　こまめにAPを稼いでジョブレベルを上げ、理想のキャラクターへと育て上げよう。ちなみに「ものまね し」だけは、第3世界までストーリーが進展しないと入手できない特別なジョブなので、記憶にとどめておこう。

◀APの高い敵が出現する場所を探し出してジョブレベルを上げよう。



◀どんな敵にも対処できるように数種類のジョブを育てた方が利口と言える。

ナイト　攻守ともにバランスのとれたファイター

ジョブ特性　かばう　盾装備　鎧装備　剣装備

ナイトは、攻撃力と防御力に優れた典型的な戦士タイプのジョブ。守備能力に長けたアビリティも持っているので、パーティに必ず1人は連れておきたいところだ。ちなみに「両手持ち」は、盾を装備できなくなるので注意が必要。

基本能力値	
HP	B
MP	F
体力	B
力	B
魔力	F
素早さ	E

LV	アビリティ名	AP	効果
1	かばう	10	瀕死状態の仲間をかばう
2	まもり	30	敵の物理攻撃を100%防ぐ
3	両手持ち	50	剣、斧、刀を両手で装備して攻撃力が2倍
4	盾装備	100	どんなジョブでも盾が装備可能になる
5	鎧装備	150	どんなジョブでも鎧が装備可能になる
6	剣装備	350	どんなジョブでも剣が装備可能になる

モンク　己の肉体を武器と化し繰り出す攻撃は威力絶大!

ジョブ特性　カウンター　格闘

攻撃力が高く、攻めの要となるジョブ。しかし、そのぶん防御力に不安があるので油断は禁物。とくにボス戦では細心の注意を払っておかないと痛い目を見るかも…。

基本能力値	
HP	A
MP	F
体力	A
力	A
魔力	F
素早さ	E

LV	アビリティ名	AP	効果
1	ためる	15	1ターンの間力を溜めて攻撃力2倍
2	格闘	30	素手の攻撃力がモンクと同じ状態になる
3	チャクラ	45	自分のHPと暗闇、毒状態を回復する
4	カウンター	60	敵の物理攻撃に対して一定の確率で反撃
5	HP10%UP	100	HPの最大値が10%UPする
6	HP20%UP	150	HPの最大値が20%UPする
7	HP30%UP	300	HPの最大値が30%UPする

白魔道士　白魔法を駆使して戦闘をバックアップ

ジョブ特性　なし

HPやステータス異常の回復、味方のサポートなどパーティ内でもっとも必要とされるジョブ。ジョブレベルを上げて、誰でも白魔法を使える状態にしておこう。

基本能力値	
HP	E
MP	B
体力	E
力	E
魔力	B
素早さ	E

LV	アビリティ名	AP	効果
1	白魔法LV1	10	レベル1までの白魔法が使用可能になる
2	白魔法LV2	20	レベル2までの白魔法が使用可能になる
3	白魔法LV3	30	レベル3までの白魔法が使用可能になる
4	白魔法LV4	50	レベル4までの白魔法が使用可能になる
5	白魔法LV5	70	レベル5までの白魔法が使用可能になる
6	白魔法LV6	100	レベル6までの白魔法が使用可能になる
7	MP10%UP	300	MPの最大値が10%UPする

黒魔道士　強大な魔力をもって次々と敵をなぎ倒す!

ジョブ特性　なし

攻撃の要となる多彩な魔法を使いこなして戦闘を有利に展開していく存在。「白魔法」と同様にジョブレベルを上げて誰でも使える状態にしておくこと。

基本能力値	
HP	E
MP	B
体力	E
力	F
魔力	B
素早さ	F

LV	アビリティ名	AP	効果
1	黒魔法LV1	10	レベル1までの黒魔法が使用可能になる
2	黒魔法LV2	20	レベル2までの黒魔法が使用可能になる
3	黒魔法LV3	30	レベル3までの黒魔法が使用可能になる
4	黒魔法LV4	50	レベル4までの黒魔法が使用可能になる
5	黒魔法LV5	70	レベル5までの黒魔法が使用可能になる
6	黒魔法LV6	100	レベル6までの黒魔法が使用可能になる
7	MP30%UP	250	MPの最大値が30%UPする

青魔道士　敵の特殊能力を吸収し我がものとする魔道戦士

ジョブ特性　ラーニング

敵の特定の技を受けることで「ラーニング」し、自分の魔法として使うことができる。これらの魔法は、白、黒魔法と違って確実に1,000のダメージを与えられる"はりせんぼん"など特殊な効果を持つものが多い。中にはかなり威力の高い技もあるので、積極的に敵の技を受けるのもいい。

基本能力値	
HP	D
MP	C
体力	D
力	F
魔力	C
素早さ	E

LV	アビリティ名	AP	効果
1	しらべる	10	敵の現在のHPと最大HPを調べる
2	ラーニング	20	敵が使う特定の技を覚えることができる
3	青魔法	70	ラーニングで覚えた技が使用可能になる
4	みやぶる	150	敵のLV、HP、弱点などをみやぶる

シーフ　持ち前の素早さと器用さでアイテムをゲット!

ジョブ特性　ダッシュ　隠し通路　警戒

戦闘よりもダンジョン探索で真価を発揮する。戦力に余裕がある場合、ジョブをシーフにしてダンジョン内を徹底的に調べれば思わぬ収穫があるかも。

基本能力値	
HP	D
MP	E
体力	D
力	E
魔力	E
素早さ	A

LV	アビリティ名	AP	効果
1	隠し通路	10	建物内の隠し通路が見えるようになる
2	とんずら	20	通常よりも高い確率で逃げられる
3	ダッシュ	30	町などで通常の4倍の速度で移動できる
4	ぬすむ	50	敵が持っているアイテムを盗める
5	警戒	75	バックアタックを100%防ぐ
6	ぶんどる	150	敵を攻撃すると同時にアイテムを盗む
7	ちょこまか動く	300	素早さがシーフと同じ状態になる

※基本能力値は、ジョブの各ステータスをA(最高)～F(最低)の6段階で評価したものです。また、アビリティ表はLV=ジョブレベル、AP=必要アビリティポイントを表しています。
ジョブ特性とはそのジョブがもともと備えている能力で、アビリティをつける必要がないものです。

バーサーカー

並はずれた腕力から繰り出される強力な一撃!

ジョブ特性　バーサク　斧装備

戦士タイプの中でもとくに高い能力を秘めている。しかし、戦闘が始まると通常攻撃しかしないという特徴があるため、混乱などのステータス異常を受けると同士討ちとなって全滅する可能性も……。常に状態を観察してステータス異常を受けたらすぐに回復することだ。また、戦闘中はコマンド入力ができないので、「両手持ち」など付けるだけで効果を発揮するアビリティを付けておくこと。

基本能力値	
HP	B
MP	F
体力	B
力	B
魔力	F
素早さ	F

LV	アビリティ名	AP	効果
1	バーサク	100	戦闘終了時まで自動的に戦い続ける
2	斧装備	400	どんなジョブでも斧が装備可能になる

魔法剣士

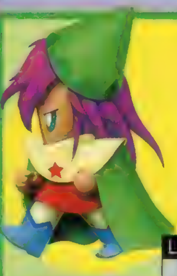
剣に魔法の力を加えて生み出す強烈な破壊力!

ジョブ特性　魔法バリア

ほかの戦士タイプのジョブに比べて能力値が多少低い。しかし、剣に魔法の力を加える「魔法剣」は絶大な威力を誇り、どんな敵にも臨機応変に対応できるのだ。

基本能力値	
HP	C
MP	D
体力	C
力	C
魔力	D
素早さ	B

LV	アビリティ名	AP	効果
1	魔法バリア	10	瀕死状態になるとシェルを唱える
2	魔法剣LV1	20	レベル1までの魔法剣が使用可能になる
3	魔法剣LV2	30	レベル2までの魔法剣が使用可能になる
4	魔法剣LV3	50	レベル3までの魔法剣が使用可能になる
5	魔法剣LV4	70	レベル4までの魔法剣が使用可能になる
6	魔法剣LV5	100	レベル5までの魔法剣が使用可能になる
7	魔法剣LV6	400	レベル6までの魔法剣が使用可能になる



時魔道士

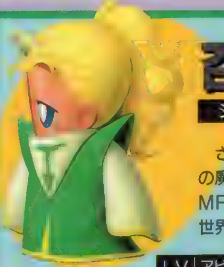
時間を操る能力を駆使して戦闘を有利な展開へと導く

ジョブ特性　ロッド装備

敵の能力を低下させ、味方の能力を上昇させる時空魔法を使って戦闘を有利に展開できる。また、攻撃魔法が少ないものの、破壊力だけなら黒魔法にも引けを取らない。

基本能力値	
HP	F
MP	C
体力	F
力	E
魔力	C
素早さ	D

LV	アビリティ名	AP	効果
1	時空LV1	10	レベル1までの時空魔法が使用可能になる
2	時空LV2	20	レベル2までの時空魔法が使用可能になる
3	時空LV3	30	レベル3までの時空魔法が使用可能になる
4	時空LV4	50	レベル4までの時空魔法が使用可能になる
5	時空LV5	70	レベル5までの時空魔法が使用可能になる
6	時空LV6	100	レベル6までの時空魔法が使用可能になる
7	ロッド装備	250	どんなジョブでもロッドが装備可能になる



召喚士

強大な力を持つ幻獣を召喚して敵を粉砕!

ジョブ特性　なし

さまざまな召喚獣を呼び出すことができる魔道士。ほかの魔法よりも遥かに威力が高く、用途も実に多彩。ただ、MPの消耗が激しいため、あまり頻繁に使えないのが難点。世界各地に存在する召喚獣を、すべて入手しよう。

基本能力値	
HP	E
MP	A
体力	E
力	F
魔力	A
素早さ	F

LV	アビリティ名	AP	効果
1	召喚LV1	15	レベル1までの召喚魔法が使用可能になる
2	召喚LV2	30	レベル2までの召喚魔法が使用可能になる
3	召喚LV3	45	レベル3までの召喚魔法が使用可能になる
4	召喚LV4	60	レベル4までの召喚魔法が使用可能になる
5	召喚LV5	100	レベル5までの召喚魔法が使用可能になる
6	よびだす	500	幻獣をランダムで呼び出す(MP消費0)

赤魔道士

「れんぞくま」を修得すれば戦力が大幅にUP!

ジョブ特性　なし

戦士タイプと魔法使いタイプの中間的な存在。白、黒魔法のレベル3までを使えるが、全体的な能力が低いため活躍は期待できない。ただし「れんぞくま」を魔法使いタイプのジョブに組み合わせると効果絶大。修得に必要なAPは多いが、このアビリティを覚えれば戦力が格段にUPすること間違いなしだ。

基本能力値	
HP	F
MP	C
体力	F
力	D
魔力	C
素早さ	C

LV	アビリティ名	AP	効果
1	白黒魔LV1	10	レベル1までの白、黒魔法が使用可能になる
2	白黒魔LV2	40	レベル2までの白、黒魔法が使用可能になる
3	白黒魔LV3	100	レベル3までの白、黒魔法が使用可能になる
4	れんぞくま	999	1ターンの間に魔法を2回連続で使える

忍者

素早さと身軽さを生かした戦法で戦いを制す

ジョブ特性　二刀流　先制攻撃

持ち前の素早さを生かした戦法が最大の特徴だ。ほかの戦士タイプのジョブに比べて攻撃力は劣るが、二刀流でカバーできるため前線にだしても十分活躍してくれる。特定の武器、アイテムを敵に投げつける「投げる」も威力抜群でかなり使える。

基本能力値	
HP	D
MP	E
体力	D
力	C
魔力	E
素早さ	B

LV	アビリティ名	AP	効果
1	けむりだま	10	通常よりも高い確率で逃げられる
2	ぶんしん	30	分身して敵の物理攻撃を2回まで防ぐ
3	先制攻撃	50	敵との遭遇時に先制攻撃できる確率がUP
4	投げる	150	剣、短剣、槍、短刀を投げて攻撃する
5	二刀流	450	両手に2種類の武器が装備可能になる

魔獣使い

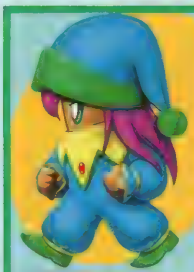
モンスターを自由に操る調教師のエキスパート

ジョブ特性　ムチ装備

敵を操って同士討ちさせることが戦法となるジョブ。どんな強敵(ボス以外)でも「あやつる」ことが可能で、操った敵の攻撃手段を自由に選べる。ただし、敵を操っている間、自分は行動不可能となるので、ほかの敵にも注意を払わないと大ダメージを受ける原因になりかねない。後列でも威力の変わらない武器を装備して後列に配置しよう。

基本能力値	
HP	C
MP	D
体力	C
力	D
魔力	D
素早さ	E

LV	アビリティ名	AP	効果
1	なだめる	10	敵を少しの間おとなしくさせる
2	あやつる	50	一定の確率で敵を操ることができる
3	ムチ装備	100	どんなジョブでもムチが装備可能になる
4	とらえる	300	敵を捕獲し、次の戦闘で攻撃させる



風水士

自然の力を自由に操る能力を秘めた超能力者

ジョブ特性　落とし穴回避　ダメージ床

自然の力を借りて敵を攻撃する「ちけい」は、MPを消費しないのでとっても便利。この技は、戦闘突入時のフィールドの種類によって攻撃法が変化し、効果もまったく違ってくる。そのため、戦う場所によって戦闘能力に差が出てしまうので、気を付けないと足手まといになることも。使いどころが難しいジョブだが、「ちけい」を早めに覚えて魔道士のサブ攻撃法として活用するのもいい。

基本能力値	
HP	D
MP	B
体力	D
力	D
魔力	B
素早さ	D

LV	アビリティ名	AP	効果
1	ちけい	25	地形を利用して多彩な攻撃を繰り出す
2	ダメージ床	50	ダメージ床を踏んでもHPが減らない
3	落とし穴回避	100	落とし穴を事前に発見できる

吟遊詩人

歌が秘めた不思議な力で悪を滅ぼすアーティスト

ジョブ特性 竪琴装備

戦闘時は後方支援が主な役割となるジョブ。さまざまな効果を持つ歌（すばやさの歌や力の歌など）を「うたう」ことで敵を攻撃したり、味方をサポートするぞ。歌は旅の途中で出会う人々から教わることができ、中には条件が必要となるものもあることも覚えておこう。それと「竪琴装備」は竪琴を装備できると同時に、魔力と素早さが吟遊詩人と同じ状態になる特性も秘めている。

基本能力値	
HP	F
MP	C
体力	F
力	F
魔力	C
素早さ	C

LV	アビリティ名	AP	効果
1	かくれる	25	画面外に逃げて敵の攻撃を回避する
2	竪琴装備	50	どんなジョブでも竪琴が装備可能になる
3	うたう	100	歌が使用可能になる

狩人

狙った獲物は必ずしとめる凄腕ハンター

ジョブ特性 弓矢装備

弓矢を持っているので、後列から攻撃、または後列の敵に攻撃してもダメージが減少することがない。さらに、命中率が高く、弱った敵を確実にしとめたいときなどに重宝するだろう。また、いろんな種類の動物をランダムで呼びよせて味方を援護することも可能と、実に多彩な戦略を組み立てることができるジョブだ。

基本能力値	
HP	D
MP	D
体力	D
力	C
魔力	D
素早さ	B

LV	アビリティ名	AP	効果
1	どうぶつ	15	動物を呼んで攻撃、回復などを行わせる
2	ねらう	45	命中率が100%になる（例外もあり）
3	弓矢装備	135	どんなジョブでも弓が装備可能になる
4	みだれうち	405	敵をランダムで4回攻撃する

侍

切れ味抜群の刀で迫り来る敵を一刀両断！

ジョブ特性 しらはどり 刀装備

一撃必殺を信念とするためか、攻撃力を重視したアビリティが多い。とくに「いあいぬき」は、敵全体が対象となるので、その効果は期待十分。「ぜになげ」もレベルが高いほど威力が増すので、ストーリー終盤まで通用するぞ。ナイトの「両手持ち」などとの相性も抜群。

基本能力値	
HP	B
MP	E
体力	B
力	B
魔力	E
素早さ	D

LV	アビリティ名	AP	効果
1	みねうち	10	攻撃時にマヒ効果を与える
2	ぜになげ	30	お金（ギル）を投げて攻撃する
3	しらはどり	60	敵の物理攻撃を一定の確率で無効化
4	刀装備	180	どんなジョブでも刀が装備可能になる
5	いあいぬき	540	一定の確率で敵を一撃で倒す

竜騎士

上空から繰り出される必殺の一撃が超強力！

ジョブ特性 槍装備

唯一、槍を使いこなせるジョブ。槍を装備して「ジャンプ」すれば攻撃力が2倍になるぞ。しかも、ジャンプ中は、あらゆる攻撃を受け付けないというお得な特性も持ってるのだ。ただし、味方の回復魔法なども受け付けないので使いどころに注意すること。「槍装備」は、槍を装備できると同時に竜騎士と同じ攻撃力を得られる。「りゅうけん」は、魔道士と組み合わせると効果的だぞ。

基本能力値	
HP	C
MP	F
体力	C
力	C
魔力	F
素早さ	C

LV	アビリティ名	AP	効果
1	ジャンプ	50	敵の攻撃を回避しながら急降下攻撃
2	りゅうけん	150	敵のHPとMPを吸収する
3	槍装備	400	どんなジョブでも槍が装備可能になる

薬師

豊富な知識を活用して多彩な薬を作り出す

ジョブ特性 薬の知識

2種類のアイテムを混ぜ合わせて、さまざまな効果を持つ薬を調合する。アイテムの組み合わせしだいでは、魔法よりも効果が高い薬を調合できる。いろいろ試して使える薬の組み合わせは、メモしておくといいだろう。「そせい」はMPを温存したいときに便利。

基本能力値	
HP	C
MP	D
体力	C
力	D
魔力	D
素早さ	D

LV	アビリティ名	AP	効果
1	薬の知識	15	戦闘中に回復アイテムの効果が2倍
2	ちょうごう	30	2種類のアイテムを調合して薬を作る
3	のむ	45	薬師専用のアイテムを飲む
4	ちゆ	135	仲間全員のステータス異常を回復
5	そせい	405	仲間全員の戦闘不能状態を回復

踊り子

華麗な踊りに秘められた真の威力を発揮せよ！

ジョブ特性 リボン装備

攻撃力が2倍になる「剣の舞」や敵を混乱させる「ミステリーワルツ」など、さまざまな踊りで敵と戦う。踊りの種類は、ランダムで決定されるが、どれも高い効果を発揮する。また、「リボン装備」は、全ステータス異常を防ぐリボンを装備できるようになるお得なアビリティだ。覚えておいて損はないので、ジョブレベルを上げておこう。

基本能力値	
HP	F
MP	E
体力	F
力	D
魔力	E
素早さ	C

LV	アビリティ名	AP	効果
1	いろめ	25	敵を一定時間マヒさせる
2	おどる	50	多彩な効果を持つ踊りが使用可能になる
3	リボン装備	325	どんなジョブでもリボンが装備可能になる

ものまねし

海の奥深くに眠る究極のジョブ

ジョブ特性 マスターになったジョブが持つ特性の継承

「ものまね」は、文字通り自分の直前に行動した味方のまねをするというアビリティ。これは、どんな魔法をまねしてもMPをまったく消費しないという便利な特性を持っている。「ものまね」してしまえば、1番強力な魔法も使い放題。どんな強敵も楽に倒せることだろう。このジョブは、ほかにもアビリティを3つまで装備できたり、ジョブ専用武器以外のすべての装備品を装備できたりなど、実にさまざまな特性を持っているのだ。

基本能力値	
HP	E
MP	D
体力	E
力	E
魔力	D
素早さ	F

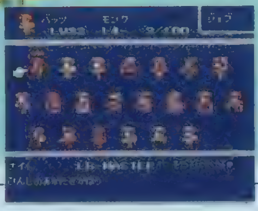
LV	アビリティ名	AP	効果
1	ものまね	999	自分の直前に行動した味方のまねをする

すっぴん

マスターになればどんな強敵もイチコロ

ジョブ特性 なんでも装備可能

バッツたちの初期状態のジョブがすっぴん。一見なんの特徴もなさそうなジョブだが、実はマスターになったジョブの能力と特性をすべて引き継ぐことができるのだ。つまり、すべてのジョブをマスターにしてしまえば、このすっぴんこそが最強のジョブと言える。しかも、アビリティが2つまで装備可能で、さらにすべての武器と防具を装備できるという特徴も持っている。さっそくジョブレベルを上げて、マスターまで育て上げよう。



▶マスターになるとジョブの上に星のマークが表示される。

祝！PS版発売!! 悠久幻想曲 2nd Album

待望の攻略編も今回からスタートだ!!

ゲームの発売に伴い、いよいよ攻略編がスタート！　読者コーナーも、いままで通りのハイテンションでお届けだ。

悠久幻想曲 2nd Album	
発売中 育成SLG	▶¥5,800 ▶メディアワークス ▶MC(2ブロック)

重要なポイントをピックアップして徹底解説！

ＳＳ版の発売から約１カ月。お待ちかねのＰＳ版も、ついに発売だ。それと同時に今回からは、初心者さんはもちろん、前作をプレイした人も見逃せない攻略をお届けしていくぞ。とりあえず最初は、育成方法や信頼度の獲得方法。さらにキャラの選び方など、基本的な５つのポイントを徹底解説だ。細かくチェックしておくように！

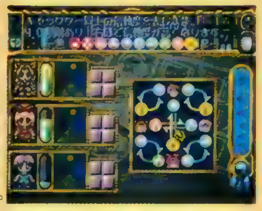
▲ゲームの目的は、１年間で住民からの支持を８割以上獲得すること。それに仲間たちからの信頼をより多く得ることだ。

Point 1 スケジュールはローテーション方式で実行

毎週のスケジュールはローテーション方式で実行するのがベストだ。やり方はとっても簡単。まず、パーティを２人ずつのペアにしてスケジュールを実行。そして次の週になったら、組む相手を変えて実行……と、これを繰り返していくのだ。この方法で進めていくと信頼度が全体的にアップし、ケンカなどの状態異常が発生しにくくなるぞ。ただしゲーム序盤では、キャラの能力値が低いため、成功率（右を参照）も低くなりがち。そこで、序盤は４人全員で同じ仕事を実行し、（２人のときより成功率が高くなる）、７月くらいからローテーション方式を活用していこう。

2人ずつペアで

◀１週間で２つのスケジュールを実行するので収入もアップする。育成も思い通りに進んでいくはずだ。

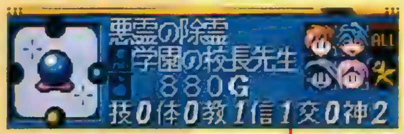


信頼度を上げておく

▶ペアで実行していると、２人の信頼度がアップする。組む相手を毎回変えれば信頼度は全体的に上がるのだ。

◆成功率が高くなる仕事を選べ

仕事にキャラを割り当てると、その横に★などのマークが表示される。このマークは仕事の成功率（達成率が101％を超えるかどうか）を表していて、これを見れば一週間の仕事の成功率が確認できるぞ。仕事を成功させたいなら、このマークを頼りに入力するのがベスト。地道に仕事を成功させていれば住民からの支持率が上がり、仲間たちの信頼度もアップしていくぞ。ただこの成功率は、各キャラの属性に大きく影響される。仕事とキャラの属性が異なる場合、キャラの能力が高くても成功率が低くなるのだ。どの仕事に入力しても成功率が低くなる場合は、無理に実行せず休ませてしまってもいい。



★か▲のマークになる仕事を実行しよう

▲▶成功率は黄色い★マークが最高。青い▲マークは２番目だ。この２つ以外のマークになる仕事は実行しないようにしよう。これでバッチリだ。

仲間になる全10キャラの初期データを完全掲載！ キャラクターガイド

いままで秘密になっていた各キャラの初期データを公開だ。誰を仲間にしようかと迷っているなら、これを参考に決めてみてはどうかな？　特にスゴロクに挑戦しようと思っているなら筋力の値の高いキャラを選ぶのがベストだぞ。

ディアーナ・レイニー

HP：130　MP：170
筋力：28 耐久力：30 瞬発力：43
魔法力：29　抵抗力：27
スキル：教養１　交渉１
魔法：精霊魔法 ウンディーネ・ティアズ

イヴ・ギャラガー

HP：130　MP：170
筋力：34 耐久力：33 瞬発力：34
魔法力：37　抵抗力：32
スキル：技巧１　教養３
魔法：物理魔法 ルーン・バレット アイシクル・スピア

トリーシャ・フォスター

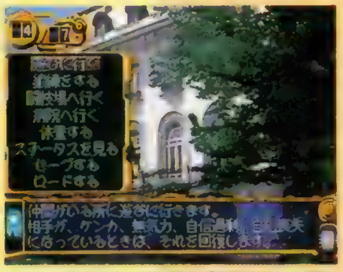
HP：140　MP：160
筋力：30 耐久力：37 瞬発力：30
魔法力：38　抵抗力：32
スキル：体術１　交渉１
魔法：なし

リオ・バクスター

HP：100　MP：200
筋力：22 耐久力：25 瞬発力：37
魔法力：45　抵抗力：34
スキル：教養１　神秘２
魔法：錬金魔法 フレイム・ジェイル

Ⓒ1997　Starlight Marry／Media Works Inc.　イラスト／moo

Point2 休日は「遊びに行く」コマンドで仲間のところへ！

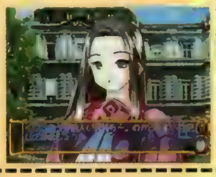


▲何もしたくない場合「休養する」を選択すれば、手早くスキップできる。

休日には「遊びに行く」をメインに実行。お好みの仲間のところへ頻繁に出かけていこう。たとえイベントが発生する月じゃなくても、会話をすることで信頼度などが徐々にアップ。さらにその時の会話でプロフィールが埋まる場合もあるぞ。そのほかの行動の「スキルの鍛練」は、無理に実行する必要はない。「闘技場」はお金と時間の余裕があるときに行ってみよう。

◆状態異常が発生したら…

仕事を成功、あるいは失敗しすぎると自信過剰や無気力、ケンカといった状態異常が発生する。これらの症状は休日に「遊びに行く」を実行すれば治療できるぞ。放っておくと信頼度が下がったり、仕事を失敗したりとイヤなことばかり。素早く治そう。



◆病院も活用しよう

仕事を実行するとHPやMPが減少、それを表すゲージの色が緑→黄→赤と変化する。そしてゼロになると、病気になってしまうのだ。「悠久2」では病院が安く利用できるので、ゲージが赤くなったらすぐ病院に直行。HP、MPを回復させよう。

Point3 覚醒能力には頼り過ぎないように！

覚醒能力とは、魔法とならぶ特殊技能のようなもの。仕事をすると得られる覚醒値というパラメータがいっぱいになると、そのたびに会得することができる。ただし、どの能力を会得できるかは、そのときの精神パラメータ（実行した仕事の属性やイベント時に選んだ会話によって細かく変化）しだい！　だからプレイヤーの思い通りになりにくいのであまり気にせずスキルを鍛錬することで会得できる魔法の方を重視しよう。

▲新たに覚醒能力や魔法を会得すると結果報告で教えてくれる。

ちなみに魔法は、教養のスキルを鍛えることで物理魔法（攻撃用）、信仰で神聖魔法（回復用）、交渉で精霊魔法（味方能力アップ）、神秘で錬金魔法（敵能力ダウン）を会得できるようになっているぞ。

▲覚醒能力や魔法は、プロフィール画面で確認できるぞ。

◀戦闘で役立つものもある。でもあまり気にせず！

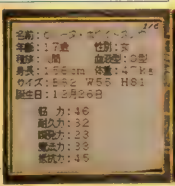
Point4 スゴロク任務は実行しなくてもＯＫ!?

前号でも紹介したように「悠久2」は必ず発生するスゴロク任務というものが存在しない。スゴロク任務を実行するか、しないかはプレイヤーの選択しだいなのだ。ただ、スゴロク任務をしなくても、お好みのキャラとのハッピーエンドは迎えられるので、無理にやる必要はまったくない。でも、「悠久2」を遊び尽くしたい人はやらないとね。

▶緑色の仕事は必ずスゴロク任務になる。

◆戦うつもりなら…

すべてのスゴロクを体験してみたい！　という人はキャラ選びが重要になってくるぞ。筋力の高い戦闘向きのキャラをできるだけ多く仲間にすること。そして育成するときも技巧、体術、信仰のスキルをメインにアップしていこう。



▲筋力の値に注目し、数値の高いキャラを選ぼう。

Point5 給料の金額は絶対に動かすな！

給料日に仲間から提示される金額は、絶対に動かさないようにすること。お好みのキャラにはたくさんあげたい！　という気持ちはわかる。でも金額を動かしてしまうと、やる気などの隠しパラメータが変化し、状態変化が発生しやすくなってしまうのだ。提示された金額には手をつけず、そのまま決定だ。

▲✚キーには触れず、決定ボタンを押して進めてしまうのが良いだろう。

ハッピーエンドへの道とは…

ハッピーエンドへの道を簡単に解説しよう。まずスケジュールはローテーション方式を活用。仕事を確実に成功させ、仲間全員の信頼度を上げておくこと。そして休日には「遊びに行く」を実行し、お好みのキャラの所だけに出かける。スゴロク任務はまったく実行しなくてもOK。イベントはとりあえず成功させておく。これらの点に注意して1年間を過ごせばハッピーエンドが迎えられるはずだ。

ヴァネッサ・ウォーレン

HP：160　MP：140
筋力：38 耐久力：42 瞬発力：45
魔法力：27　抵抗力：26
スキル：技巧1　体術1
魔法：なし

セリーヌ・ホワイトスノウ

HP：150　MP：150
筋力：46 耐久力：32 瞬発力：23
魔法力：33　抵抗力：45
スキル：信仰2　交渉1
魔法：神聖魔法 ティンクル・キュア、ティンクル・ライト
精霊魔法 ウンディーネ・ティアズ

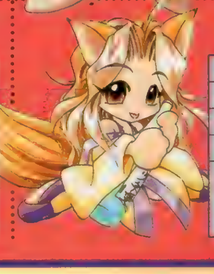
ローラ・ニューフィールド

HP：110　MP：190
筋力：24 耐久力：23 瞬発力：47
魔法力：34　抵抗力：42
スキル：信仰1
魔法：神聖魔法 ティンクル・キュア

アルベルト・コーレイン

HP：210　MP：90
筋力：50 耐久力：48 瞬発力：30
魔法力：23　抵抗力：30
スキル：技巧2　体術1
魔法：なし

橘　由羅



HP：120　MP：180
筋力：25 耐久力：28 瞬発力：26
魔法力：31　抵抗力：28
スキル：神秘1
魔法：錬金魔法 フレイム・ジェイル

ルー・シモンズ

HP：180　MP：120
筋力：41 耐久力：39 瞬発力：32
魔法力：43　抵抗力：38
スキル：教養1　交渉1
魔法：なし

第8回 悠久のひろば

イラストハガキの掲載記録をまたまた更新！ 人気キャラコンテストの速報&ポスタープレゼントの当選者も同時発表だ。

イラスト人のお部屋

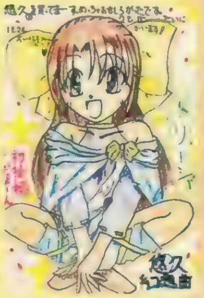
2枚組ハガキを合わせて合計41点を一挙に掲載だ。でもまだまだ追いつかないよ〜！ 載らなかった人は再度挑戦してね。

◀神奈川県 みなすさん：背景に浮かび上がる由羅の笑顔がイイ感じなのだ。

◀東京都 といてるくさん：やっぱりローラには笑顔が一番似合うね。

▶富山県 葉月みなさん：メロディはスゴロク任務にも登場。見逃すな！

◀埼玉県 NoMiさん：推理力に優れているので、探偵に向いているかも。



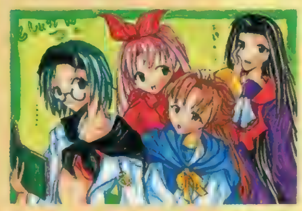
◀大阪府 河合真知さん：トリーシャはどんな活躍をしてくれるのかな。

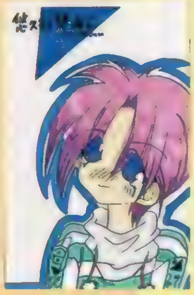
◀秋田県 夢幻星華さん：人気投票のほうにも、ぜひ参加してね。

▲千葉県 すばるさん：『悠久2』では帽子を脱ぎバンダナになったのだ。

▶新潟県 結接蘭・破接蘭さん：たくさんのイラストをどうもありがとう。

▼宮城県 水猫の尾さん：図書館で顔を合わせたら騒がしくなっちゃいそう。





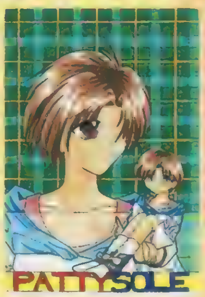
◀香川県 航愁さん：なぜ泣いているのか、とっても気になる〜。

◀千葉県 かぐらりるさん：プロフィールを全部埋めるまで寝ずに頑張ろう。

▲大阪府 T&Mさん：この3人でプレイした結果も知りたいな。よろしく！

▶青森県 鈴原橙果さん：サブキャラでも大歓迎！ 次回作も待ってるよん。

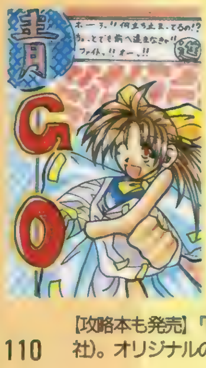
◀北海道 月夜のペンギンさん：寝てるのか起きてるのか悩む。どっち？



▶埼玉県 窪田条二さん：いつも素敵なパティをありがとう。次回作も期待だ。

▶茨城県 日向りおさん：イベント中の風景も想像して描いてみてね。

▶広島県 軫晶さん：この物体はゲームに登場した？ みんなも探してみて。

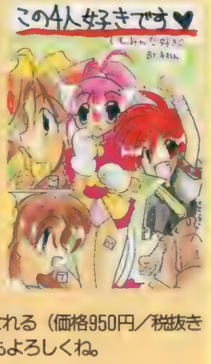


◀大阪府 吉岡卓哉さん：元気いっぱいな感じが、よく出ているね。

▶埼玉県 PS373さん：セリーヌ人気が急落中。もっと応援しなくちゃ。

▲和歌山県 ルー様命さん：女性プレイヤーからの票でルーの人気も上昇中。

▶熊本県 みかんさん：前作のキャラも続々登場。お楽しみに！



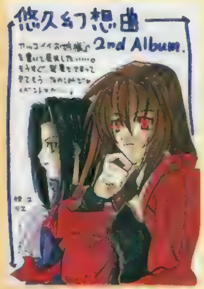
【攻略本も発売】『悠久2』の攻略本「悠久幻想曲2nd Album公式攻略ガイド」が3／31に発売される（価格950円／税抜き 発行／メディアワークス、発売／主婦の友社）。オリジナルのセーブデータ保存用シール（SSとPS用、両方あり）もついてくるぞ。こちらもよろしくね。

▲福岡県　うるお叶さん：猛烈なラストに乞うご期待

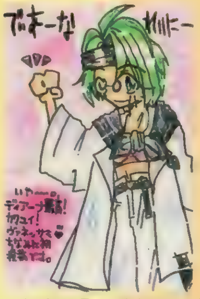
▼東京都　平野桂さん：前作は完全クリアできたかな。

▲徳島県　Ｙｕｋｏ．Ｔさん：今回もキメてくれるぞ。

▶福島県　鋼梨枝さん：キリリと引き締まった2人の表情がイイ感じなのだ。

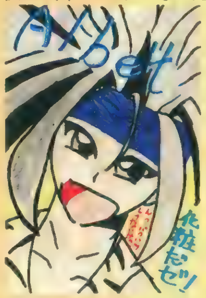


▶兵庫県　ひらめさん：ホノボノとした感じがグー。クレアにはナイショ！



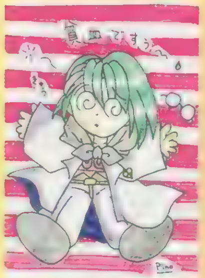
▲神奈川県 和泉祐紀さん：ＣＤドラマでも大活躍！

▼宮城県　デュオさん：豪快さが出ていてグーなのだ。



▲千葉県　戯羅淳さん：白衣の天使と言えば看護婦さんだけどＯＫだ。

◀東京都　宮沢陸彦さん：今回のトリーシャチョップはひと味違う！

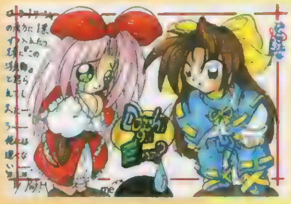


▲山口県　ピノキオさん：ディアーナのは八重歯……かな。

▼福岡県　うっちぃさん：お酒を飲むイベントでは、大暴走してくれるぞ。

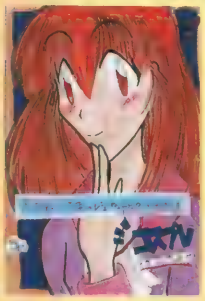
▲兵庫県　流々煙さん：新グッズも続々発売！

◀埼玉県　Ｐｒｏｆ．Ｍさん：キミはどっち？



▲東京都　明星飛鳥さん：さすが！パメラに目をつけるなんてグッド。

▼神奈川県　悠羅木ちとせさん：次回作も待ってるよ。



▶埼玉県　魔神舞夕さん：シーラは見つけられた？

▶埼玉県　小林豊さん：とっても上手に描けてるね。

▶大阪府　三日月哀さん：やっぱり由羅がイチオシ？

▶三重県　猫耳の奴隷さん：口は悪いけど意外にイイやつ。仲良くしよう。

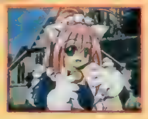
人気キャラクターコンテスト速報！

な、なんと前号で第１位だったセリーヌが11位まで大転落。現在は、335ポイント獲得しているトリーシャが爆走中だ。セリーヌのファンのみなさん、このままでいいのかっ！　そして、そのトリーシャを猛追撃しているのがローラとメロディ、そしてリオだ。ちなみに10位以下はセリーヌ、マリア、ディアーナ、エル、イヴとなっている。このあたりの票数はまさに僅差！　どんな大逆転が起きてもおかしくない状態だ。人気投票へのハガキは引き続き募集中。対象キャラはメインキャラ20人とクレア、ヘキサ、リカルド、アリサ、テディだ。参加求む！

第１位 トリーシャ…335P

第2位 ローラ…201P

第3位 メロディ…148P



以下の順位は

4	リオ	144P
5	シーラ	137P
6	ヴァネッサ	112P
7	パティ	104P
8	ルー	98P
9	アルベルト	95P
10	アレフ	88P

Vol.67ポスタープレゼント当選者発表!!

宮城県：佐藤由香理さん、岩手県：菊地恵衣子さん、長野県：北原良一さん、茨城県：山口誠さん、神奈川県：佐々木美代さん、神奈川県：中村和也さん、東京都：佑樹のぶゆきさん、東京都：小川清司さん、東京都：伊藤絵里さん、岐阜県：深澤一志さん、鳥取県：勝原克美さん、愛知県：枡田直さん、滋賀県：藤本祥平さん、大阪府：伊勢谷昌子さん、徳島県：石田祐さん　以上15名

いろ〜んなおハガキ募集中！

いままで通りの普通のイラストハガキのほか、イベント中の風景を想像して描いたものなども大募集！　想像を膨らませて素敵な力作に仕上げてね。そのほか今回の記事に関する意見や『悠久２』をプレイした感想。それに人気キャラクターコンテストへの投票ハガキ（イラストがなくても、もちろんＯＫ）なども募集中だ。よろしくね。

あて先！

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
「悠久のひろば」係まで！

【コミック情報】月刊電撃コミックガオ！５月号（３／27発売）で、宮須弥先生によるコミック版「悠久幻想曲２nd Album」が登場！　しかも『悠久２』の折り込みポスターもついているのだ。興味のある人はさっそく本屋に行ってゲットしよう！

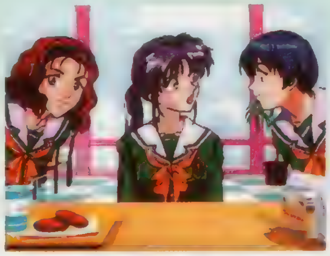
NOëL -La neige-

ノエル～ラ・ネージュ～

発売中 ETC ▶¥6,800(CD3枚組)、限定版¥8,800(CD4枚組) ▶パイオニアLDC ▶MC(1ブロック)、AC(DUAL SHOCK対応)

これで話せる! 3人娘のスケジュールを2/17まで大紹介!

アクセスできるタイミングのシビアさと、携帯VP(ビジュアル・ホン)の登場で、前作よりもかなり難易度が高く感じられる「ラ・ネージュ」。発売されて1カ月過ぎた今でも、「いつアクセスできるのか全然わからない!」という読者の声が寄せられてくるほどだ。そこで今回は、ゲーム中盤である2/17までの、彼女たちのスケジュールを紹介しよう。ただし、日時がわかっても、相手先のIDを知らなければ、VPは掛けられないので注意。女の子からIDを聞けるかどうかは、会話の進め方(選択)で決まってくるぞ。なお、進行上でポイントとなる日は、各キャラ最後の「おしゃべり講座」でもチェックしているので、そちらも参考にしてほしい。



▲ぜひこのスケジュール表を活用して、柚実たちとのコミュニケーションを楽しんでほしい。

スケジュール表の見方

ここでは、各スケジュール表の見方を簡単に説明しよう。期間はゲーム開始の、2014／12／23～2015／2／17まで。"少しでも"会話をすることのできる(留守電にならない)日を順番に掲載。日付・時間帯・アクセス・ひと言コメントの4つに分けて説明している。

日付 ゲーム中のDATEに当たる部分。「タイムコントロール」で、各日付にセットすればOKだ。

時間帯 TIMEに当たる部分。～頃というのはアクセスできる時間帯に幅がある(日により違う)ことを示す。

アクセス アクセスが、こちらからか向こうからか、自宅か携帯かを示している。

12/23	16:00	携帯から	ひと言コメント

ひと言コメント その日に交わす会話の簡単な内容や、特筆すべきポイントなどを紹介。ここでの内容は一例なので、必ずしもベストの話題が"コレ"というわけではない。

橘 柚実

気さくに話せる大らかさが魅力

ゲームのきっかけともなる最初のVPを掛けてくる柚実。かなり積極的な面を持ちながら、実は慎ましさと穏やかさを兼ね備えた大和撫子タイプ。今時(といっても未来の話だが…)の女の子にしては珍しく、"料理や掃除が好き"という家庭的な柚実との会話は、そんな日常に関する話題がメイン。ライト感覚で色々と話してみよう。

12/23	16:00	携帯から	怪我をしたプレイヤーを気遣ってのお見舞いVP。自己紹介のあと会話が順調に進めば、柚実は自分の携帯のIDを教えてくれる。
12/24	21:00頃	携帯へ	教えてもらったIDに掛けると、向こうはクリスマスパーティの真っ最中。楽しく会話をしていると、携帯の電池切れの音が…。
12/26	21:28	自宅から	柚実からの帰宅報告のアクセス。旅行の思い出話に花を咲かすことができれば、柚実は自宅のIDも教えてくれる。
12/28	20:00頃	自宅へ	繋がるには繋がるが、柚実は現在、年末の大掃除中。会話らしい会話も交わせず、VPは切られてしまう。残念。
12/29	16:20頃	自宅へ	この日も会話をすることはできるが、どうやら柚実は、彼女の母親と買い物に出かける直前のようで、やはり長話はできないようだ。
12/30	19:45頃	自宅へ	この日、柚実は和服で出迎えてくれる。28日の大掃除の話や、和服についてのちょっとした講釈などを語ってくれる。
12/31	21:45頃	自宅へ	今、柚実は友達からの電話待ちをしている状態。プレイヤーのコールを待っていたのではないのが、少し残念だけど…。
1/4	20:40頃	自宅へ	新年明けての、初コール。今年の干支(羊)と橘家についての話や初詣の話のあと、柚実は千紗都の自宅のIDを教えてくれる。
1/7	19:55頃	自宅へ	冬休み最後の日らしく、心なしか柚実の声のトーンも暗い。この日は、柚実たちの学校について少しだけ話を聞くこともできる。
1/9	20:55頃	自宅へ	学校で抜打ちテストが行われたらしく、柚実はかなりご機嫌ナナメの様子。ここはひとつ彼女の愚痴に最後まで付き合ってあげよう。

©1998 PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

1/10	20:30頃	自宅へ	千紗都に勉強を教わるということで、彼女からのコールを待っている所らしい。邪魔をしては悪いので、別の日に掛け直そう。
1/12	16:10頃	携帯へ	柚実は今、学校の友達とファーストフード店に居るらしい。横から乱入した彼女の友だちが、興味深げにこちらを見てくるぞ。
1/12	22:15頃	自宅へ	昼間のフォローにとコール。気になることがあったが、まだプライベートなことを話せるような関係にはなかったようだ。
1/13	21:00頃	自宅へ	この日は、流行の風邪についての話題。受験を控えた柚実たちは、風邪を引かないようにと、かなり神経質になっているようだ。
1/15	20:09頃	自宅へ	成人式のこの日は、和服の話で盛り上がる。柚実はどうやら、現在の若者の和服の着こなしについて、少し不満を抱いているらしい。
1/16	21:45頃	自宅へ	柚実はセンター試験前の追い込み状態で、勉強の真っ最中。彼女の試験が終わるまで、コールするのは控えたほうがいいのかな？
1/17	22:52	自宅から	深夜、試験勉強に煮詰まった柚実がコールしてくる。こんな風に心の拠り所にされると、何となくうれしい気がするよね。
1/21	14:55頃	携帯へ	柚実が居るのは、涼の部屋。センター試験が終わったということで、遊びにきているらしい。涼の自宅のIDも教えてもらえるぞ。
1/22	20:00頃	自宅へ	ずっと欲しかった限定物のスーツが、売り切れてしまったということで、柚実はかなり落ち込んでいる。はげましてあげよう。
1/23	22:55頃	自宅へ	コールすると、明日からの温泉旅行の準備をしているところだった。小学校のときの遠足の話などを、聞かせてもらえるぞ。
1/24	16:40頃	携帯へ	温泉旅行地で、３人娘が勢揃い。柚実たちのまぶしい水着姿が、また拝めちゃうぞ。どうやら旅行を満喫している様子だ。
1/25	14:15頃	自宅へ	自宅へコールすると、柚実の妹の麻巳が出る。柚実は不在らしく、麻巳に伝言を伝えることに。なかなかしっかりした妹のようだ。
1/27	20:13	自宅から	温泉旅行の報告。柚実たちは、イタリア料理のコースと食べ放題のデザートに、かなり満足したようで、嬉々として語ってくれる。
1/28	21:45頃	自宅へ	この日は、柚実たちの学校で評判のたこやき屋の話をしてくれる。どうやら柚実は、食べ物の情報にはかなり敏感らしい。
1/29	17:15頃	自宅へ	定期的に参加しているお茶会の準備で、着付けをしている柚実。和菓子の話や、涼との出会いなどについて話してくれる。
1/30	20:35頃	自宅へ	翌日のお茶会のために、早く寝たいという柚実。母の影響で、小さい頃からお茶を始めていたことなどを教えてくれる。
2/1	13:37頃	携帯へ	お茶会の会場へアクセス、３人娘が艶やかな和服姿で登場する。彼女たちの、普段とはまた違った一面を知ることができるだろう。
2/2	19:41頃	自宅へ	この日は、昨日のお茶会で起こった、奇妙な出来事について話してくれる。古都カマクラだけに、幽霊・妖怪の類が…？
2/3	20:32頃	自宅へ	柚実の様子がおかしいと思ったら、彼女は千紗都とケンカをしてしまったらしい。ぜひ、悩んでいる彼女の力になってあげよう。
2/5	22:13頃	自宅へ	受験勉強の息抜きに、母親と一緒に美味しい店探しに出た話をしてくれる。彼女の母親は、隠れた名店を見つけるのが得意らしい。
2/7	15:08頃	携帯へ	コールした先は図書館。柚実は、自習をしていたらしい。ロビーに移って会話をしていると、柚実の友だちが現れて…。
2/8	15:53頃	自宅へ	柚実は買い物に出かける直前。もうすぐ、お店が閉まってしまうというので、あまり引き止めてしまっては迷惑だろう。
2/9	20:29頃	自宅へ	この日柚実は、進化論の本の話で大盛り上がり。千紗都からもらった酒粕で作った甘酒を片手に、嬉々として話してくれる。
2/10	21:23頃	自宅へ	学校に行かなくていい身分になった柚実は、逆に時間を持て余している様子。柚実も夜型人間で、昼間はぼ〜っと過ごしていたらしい。
2/11	18:30頃	自宅へ	VPを掛けると、柚実はパニック！　涼の家が火事に巻き込まれてしまったという。VPもずっと繋がらないままだというし…。
2/11	22:20	自宅から	涼の家の火事騒ぎは、どうやら間違いだったらしく、柚実は騒いでしまったお詫びに、とコールしてきた。
2/13	21:17頃	自宅へ	バレンタイン・イブ。柚実は、手作りチョコレートをこちらに郵送してくれたとのこと。どうやら、カロリー満点の大甘チョコらしい。
2/14	23:00	自宅から	贈ったチョコの感想が気になってか、柚実からのコール。そのほかにも、バレンタインデーに関するうんちくを聞かせてくれる。
2/17	15:38頃	自宅へ	柚実は不在らしく、彼女の母親がVPに出る。ところが機械オンチなのか、操作方法がわからずに、間違えて切られてしまう。

柚実とのおしゃべりワンポイント講座

【12/23】携帯のIDを教えてもらわないと始まらない

このゲームの最初の会話となる、12／23。この日の会話で、柚実の携帯のＩＤが聞けないと、実質ゲームは続かなくなってしまう。とはいえ、そんなに難しく考える必要はない。柚実の言葉に耳を傾けてキチンと受け答えさえしていれば、基本的にはＯＫ。また余談だが、彼女の最初のコールには早めに出る（◎ボタン）ようにしよう。柚実は30回もコールしないうちに、あきらめてＶＰを切ってしまう（バッドエンド…）からだ

【12/26】「もっと話したい」と思われる人になろう

柚実が旅行から帰ってきた以上、いつまでも携帯にばかりは掛けられない。彼女に「話していると楽しい人」と思われれば、柚実は快く自宅のＩＤを教えてくれる。がんばろう。

【1/4】千紗都のIDをゲット

この日は、千紗都の自宅のＩＤを教えてもらえるチャンスがある。なるべく、３人が登場するような話題を選んでいくのが重要になるだろう。

【2/3】柚実と千紗都が大ゲンカ!?

鉄壁のコンビかと思われた柚実と千紗都だが、この日２人はふとしたことから口論になり、正面衝突！ここは、落ち込んでいる柚実にコールして、はげましてあげよう。ちなみに、この時間帯より前に、千紗都と会話（携帯）もできるので、彼女の言い分を聞いてみるのもいいかも。

▲柚実はかなり好意的に接してくれる。ただし、軽薄な態度だけは取らないように気を付けよう。

門倉 千紗都

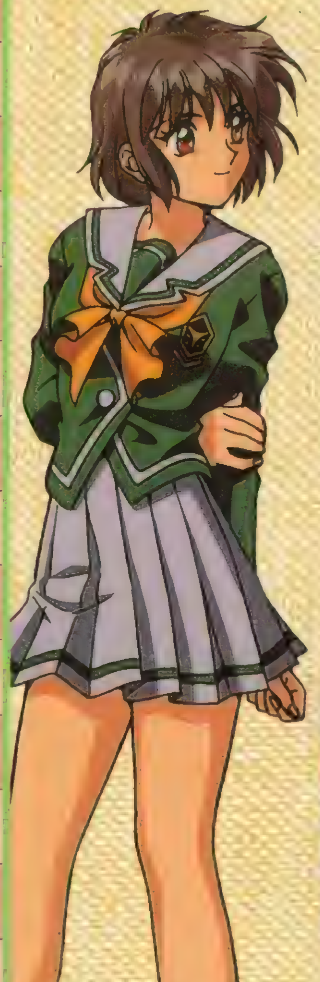
感受性豊かな芸術家肌の女の子

柚実や涼と違って、いきなりフランクな口調で話し掛けてくる千紗都。ある意味、3人の中で一番親しみやすい存在だろう。美術、特に絵画に興味があるようで、その方面の知識は非常に豊富。また、アニメなどのマニアックな分野にも精通しており、彼女と会話をするには、こちらも相応のネタを仕入れる必要がありそうだ。

1/4	22:08頃	自宅へ	柚実から教えてもらったIDで、千紗都の自宅へ。突然のコールに驚いた様子だったが、その後は美術関係の話で盛り上がった。
1/9	19:36頃	自宅へ	コールすると、千紗都はちょうど絵を描いているところだった。彼女も柚実と同じ学校で、抜打ちテストの被害にあったらしい。
1/10	19:00頃	自宅へ	千紗都は卒業文集の編集をやっており、その作業が難航中。というのも、扉ページの柚実の原稿が、なかなか上がらないらしい…。
1/11	15:30頃	自宅へ	千紗都は受験勉強中。といっても、美大を受ける彼女の勉強は、デッサンの練習である。美術好きな彼女の心意気が伝わってくるぞ。
1/16	22:15頃	自宅へ	この日も千紗都は受験勉強。今は、その合間に夜食をとっているところ。千紗都の食べているラーメンのレシピも、教えてもらえる。
1/17	20:47頃	自宅へ	千紗都の周りでも風邪が大流行しているらしく、受験生である千紗都を気づかう彼女の家族の話を聞かせてもらえる。
1/18	22:09頃	自宅へ	さすがの千紗都もセンター試験を控えて、追い込みに入っているようだ。勉強の邪魔をしないためにも、長話は控えよう。
1/22	20:16頃	自宅へ	センター試験も終わってか、千紗都の表情も明るい。この日は数学の話から、何故かロケットの話になり、彼女のうんちくが聞ける。
1/27	22:18頃	自宅へ	千紗都の携帯IDを教えてもらえる。ほかにも千紗都が小さい頃から抱いていた、数学上の疑問を聞くこともできる。
1/28	15:40頃	携帯へ	場所は自転車屋。千紗都の愛車がパンクして、ただいま修理中らしい。3年間乗り続けてきた、愛着のある〝チャリ〟らしい。
1/30	21:01頃	自宅へ	千紗都は、涼のボランティア先のポスター作成に大忙し。千紗都が今ハマってる本の話などの話も聞かせてもらえる。
2/1	13:50頃	携帯へ	柚実の母親主催のお茶会に、参加している千紗都。会場の寺にある池に住む大きなカメの姿を、VPを通して見せられる。
2/2	20:10頃	自宅へ	寒いのが苦手な千紗都。四季のなかでも夏が一番好きという。また、何故かバルセロナに向ける憧れも語ってくれるぞ。
2/3	15:21頃	携帯へ	喫茶店にて。ちょっとしたことで、柚実と千紗都がケンカに。かなり機嫌が悪いようだが、千紗都の言い分も真剣に聞いてあげよう。
2/5	13:31頃	携帯へ	千紗都はスケッチに出かけるところらしく、駅にいる。ちょうど電車が来たところで、またあとで掛けてほしいと千紗都はいう。
2/5	14:58頃	携帯へ	青い空をバックに、海辺に座る千紗都。スケッチを開始しているが、どうやらお気に入りの絵の具の色がなくて煮え切らないらしい。
2/7	14:40頃	携帯へ	登校日ということで、制服姿の千紗都が出る。と、周りにいた千紗都の男友だちが、ぞろぞろと…。彼女は結構人気があるらしい。
2/8	21:23頃	自宅へ	試験を目前に控え、追い込みの真っ最中の千紗都。美大志望でも一次試験は学科ということに、彼女は不満に感じているようだ。
2/10	22:47頃	自宅へ	全国的に寒いようで、寒さに順応するのが苦手な千紗都は愚痴をこぼす。また、彼女の実家(造り酒屋)についての話もしてくれる。
2/11	18:29頃	自宅へ	涼の家の近くで大火事発生。千紗都はかなりパニクっていて、自分でも何を口走っているのかわかっていない様子だった。

2/11	22:20	自宅から	涼の家には火事の被害がないということを知って、千紗都がコールしてくる。千紗都の話では、涼はいたって冷静だったらしい。
2/12	20:58頃	自宅へ	受験勉強に煮詰まった千紗都は、気分転換で行った本屋で大ポカをやってしまったと、その失敗談を話してくれる。
2/13	21:34頃	自宅へ	やはり、話題はバレンタイン。千紗都は、最高の「義理チョコ」を郵送したという。その後、しっかりとホワイトデーの催促も…。
2/14	20:11	自宅から	千紗都からのコール。贈ったチョコレートの感想を求められる。千紗都もまた、怪しげなバレンタインのうんちくを聞かせてくれる。
2/17	22:08頃	自宅へ	受験勉強の最後の追い込みに入っているということで、話をする余裕はないという千紗都。ここは、そっと見守るのが一番だ。

千紗都とのおしゃべりワンポイント講座



【1/4】初顔合わせで好印象を得られるようにしよう

千紗都との最初のアクセスになる1月4日。千紗都編の最初でも書いたように、彼女は美術に関しては、それなりの知識と腕と自信を持っている。そんな彼女と楽しく会話しようと思ったら、自分もある程度は美術関連の知識を得ておいた方が断然有利だ。さて、このゲームにおいて、なんらかの知識を得ようとしたら？…もう、わかったよね？

【1/27】これで、外でも話せるようになる

この日まで順調に会話を進めていれば、問題なく千紗都の携帯のIDを教えてもらうことができるだろう。表を見てもわかるように、千紗都とは携帯で話す頻度が非常に高い。中には男友だちが現れて…なんて、思わずヤキモチを焼いてしまうシーンもあるだろう。

▲非常にキップがいい千紗都。曖昧な返事や、優柔不断な態度を嫌う傾向にある。男らしくいこう。

碧川 涼

近寄りがたい雰囲気の美少女

柚実や千紗都と違って、どこか大人びた落ち着いた魅力を醸し出す涼。どちらかというと単純な思考を持つ2人に比べて冷静な判断力も持っているようだ。また、天才肌に見られがちだが、実は大変な努力家でもある。ボランティア活動に深い興味を示しており、現在も意欲的に取り組んでいる。その辺に理解を示してあげる必要はありそうだ。

1/21	14:55頃	自宅へ	今、涼の家には柚実が遊びに来ているところ。柚実のお土産のクッキーの話から、涼は実は和菓子が大好きだという話になる。
1/23	21:25頃	自宅へ	涼は、翌日からの温泉旅行の準備中。彼女は、自分が行ってみたいグルメ(名物食べ歩き)な旅行について、話してくれる。
1/28	21:57頃	自宅へ	涼もついに受験勉強を開始。今月末に開かれる、ボランティア先での新年会についての話になり、携帯のIDも教えてもらえる。
1/29	11:11頃	自宅へ	涼は出てくれたものの、彼女はこれから友だちとの約束があるという。かなり急いでいるらしく、挨拶もそこそこに切られてしまう。
1/30	20:49頃	自宅へ	どこか上機嫌の涼。聞けば、もうすぐ卒業の涼のために、後輩たちが好物のたこ焼を遠いところまで買いにいってくれたらしいのだ。
1/31	16:34頃	携帯へ	ボランティア先の新年会会場。子供たちが出てびっくりするが、VPを通して、涼が演奏するフルートの美しい音色が聞ける。
1/31	22:47	自宅から	涼から、お礼のコール。彼女が吹いていたフルートは父親のプレゼントらしく、そのフルートに関する思い出話を語ってくれる。
2/2	19:56頃	自宅へ	昨日のお茶会での話から始まって、和服の話題へと。柚実とはまた違った、涼なりの和服へのこだわりが感じられるぞ。
2/4	22:26頃	自宅へ	涼の学校でも風邪が流行っているらしく、涼も引き始めてしまったという。ここは大事を取って早く休んでもらうのがいいだろう。
2/6	16:16頃	携帯へ	3人で買い物に来たのだが、どうやらはぐれてしまったらしい。現在、荷物番をしながら、待ち合わせ場所で待っているというが…。
2/8	20:29頃	自宅へ	一昨日の買い物で探していたバッシュも無事に買えたようで、涼はかなり喜んでいる様子。欲しいものには妥協しない主義のようだ。
2/9	21:24頃	自宅へ	この日、涼は受験する専門学校の説明会に行ってきたらしい。その学校の設備の凄さに驚き、学長の話に感動してきたとのこと。
2/10	16:34頃	携帯へ	今日は別居している兄が来るということで、ごちそうを作るとのこと。ただ、料理は母親の担当で、涼はお買い物当番らしい。
2/11	23:47	自宅から	涼の家の近くで火事があったらしく。柚実と千紗都は大騒ぎ。が、実際は涼の家には被害がなく、心配ないと報告してくれる。
2/12	20:30頃	自宅へ	この日は、街のゲームセンターでやった占いについて、話してくれる。涼は、占いに深い関心を持っているようだ。
2/13	21:24頃	自宅へ	涼は翌日のバレンタインのために、チョコを郵送してくれたという。涼は、義理チョコの風習をあまり良くは思っていないようだ。
2/14	22:45	自宅から	チョコが届いたかどうかの確認のコール。さすがの涼も、男性にチョコを贈るときはドキドキするらしく、いつになく浮ついている。
2/15	23:36頃	自宅へ	楽しみにしていた時代劇の映画が、深夜にTV放映されるということで、長話はできないという涼。意外(?)な趣味だ…。
2/16	21:58頃	自宅へ	涼が眼鏡で登場。普段はコンタクトだが、家で勉強するときなどは眼鏡を掛けているらしい。受験勉強も本腰ということか。
2/17	21:15頃	自宅へ	近所の公園で梅が咲いていたという涼。花が咲いているときはキレイだが、散っていく落ち葉には、感傷的になってしまうらしい。

涼とのおしゃべりワンポイント講座

【1/21】柚実に掛けたら…

柚実の携帯に掛けたら、涼の家に居て…というのが、涼の自宅のIDを教えてもらうきっかけ。柚実と千紗都とは学校が違うということで、涼との会話は独立したものになりがち。でも色々話しているうちに、外見のイメージとは全然違う、女の子女の子した一面も見えてくるぞ。

【1/28】必ずアクセス!

この日は、31日に開かれる涼のボランティア先での新年会の話になる。真剣に福祉に取り組んでいる彼女に理解を示し共感することができたなら、涼はきっと携帯のIDを教えてくれるハズだ。

【1/31】早速携帯にコール

この日、教えてもらった携帯のIDにコールすると、新年会の会場に繋がる。ここでは、今までとは雰囲気の違う「涼のフルート演奏」というイベントが見れるので、涼ファンは忘れずにアクセス。

▲涼は、プレイヤーの発言が気に入らないとすぐVPを切る。特に福祉関係の発言には注意したい。

「あの3人と再び出会える」…!?

なんと早くも「ラ・ネージュ」の続編の発売が決定! 内容は、今作のエンディング後の話になる予定。一体、どんなストーリーが展開するのか、今から楽しみだね。

『NOëL-La neige -Special』(仮)

今夏、発売決定!!

電撃PlayStation特別編集『NOëL -La neige-』公式ガイドブック、絶賛発売中!!

REBUS —レブス—

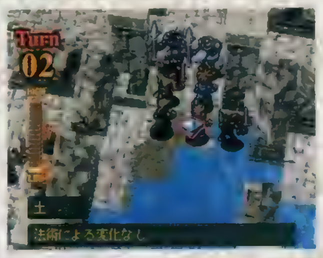
長い戦いを勝ち抜くには、正しい戦闘知識を身につけることが何より大事だ。そこで、どのステージでも役立つ基本的な戦闘の心得を、AからZまでの26項目に分けて伝授する。しっかりと理解して、1つ1つのステージを確実に勝ち進んでいってほしい。

REBUS レブス
発売中 タクティカルRPG ▶¥5,800 ▶アトラス ▶MC(2ブロック)

勝利をつかむための 戦闘マニュアルAtoZ

A キャラの行動順を考えよ

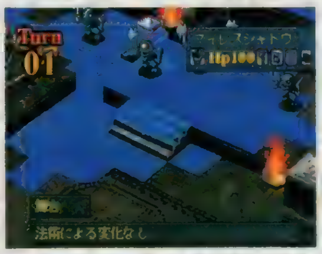
キャラごとの行動順はないため、プレイヤーが好きなようにキャラを移動・行動することができる。しかし、いつも広いフィールドで戦えるわけではないので、キャラが渋滞しないように動かさなくてはならないのだ。特に、障害物で進行ルートが狭くなっているマップは、よく考えてキャラを移動させよう。



◀こんな狭い場所では、誰を盾にするのかも考えて移動させよう。

B 敵キャラの動きを予測せよ

敵キャラにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、そのキャラの移動範囲を知ることができる。進撃していく際、敵の攻撃が届かない場所で待機すれば先手を打たれないですむぞ。しかし、敵の移動範囲内に入らないと動かない敵がいるのも事実。そんなときは1～2体ずつおびき出す作戦が効果的だ。



◀一番手前にいる敵の移動範囲を見ておけば安心だぞ。

C キャンセルボタンを活用せよ

ほとんどのコマンドは、最終的な決定をするまでは⊗ボタンでどんどんキャンセルすることが可能だ。これを大いに利用し、攻撃時のダメージ量やカルティアの組み合わせなどを確認しよう。いろいろと試した上で、一番効果的な方法を選べば効率よく戦闘を進めていくことができるだろう。

D 反撃のダメージを確認すべし

▶画面下中央に表示されるダメージ量を見よう。

敵に大ダメージを与えても、その反撃で倒されてしまったら元も子もない。直接攻撃の前には、反撃のダメージ量を必ず確認するべきだ。与えるダメージ量より反撃のダメージ量が多くなるようなら直接攻撃は控えた方が無難。反撃のこない法術で攻撃するようにしよう。

E 射程に応じて法術を使え

▶「石」の文字をMIXすると射程が伸びるぞ。

▶同様に、離れたところにいる味方キャラを回復することもできるのだ。

人間キャラしか使えないとはいえ、メリットが多い法術は使って損はない。特に、敵に隣接できなかった場合や反撃を喰らいたくないときなどに効果的だ。その上ちょっとしたワザを使えば、普通の法術では届かない距離にいる敵にも攻撃できるのだ。1つは、複数攻撃できる法術を使うこと。敵が効果範囲にさえ入れば攻撃できるのだから、広範囲法術を有効に使えるってわけ。もう1つは、MIXで特定の文字テクストを加え、法術そのものの射程を伸ばしてしまうことだ。カルティアに余裕があるときには積極的に使おう。また、敵の法術防御をあらかじめ調べておけば弱点を突くこともできるぞ。

F 常にHP残量に気を配るべし

直接攻撃の場合、相手に与えるダメージ量は自分のHP残量に比例する。HPは100固定なので、HPが満タンなら100%の力が出せる。しかし、HPが少ないと攻撃力も減ってしまうのだ。人間キャラで回復役を決めておき、ダメージを受けたらすぐに法術で回復させるように心がけよう。

◀残りHPが少ないと、相手に与えるダメージもこんなに減ってしまう。

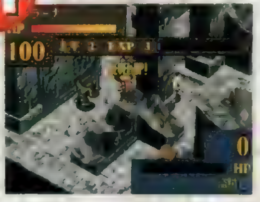
 ©1998 ATLUS イラストレーション 天野喜孝

G 人間キャラは倒されたらゲームオーバー

言い方は悪いが、幻獣はいくらでも代わりを造ることができる。しかし、人間キャラは死んでしまったらおしまいだ。ストーリーが進行しなくなってしまうため即ゲームオーバーとなり、セーブ段階からやり直しをするハメになる。そのことをしっかり肝に銘じて、人間キャラを死なせないようにしよう。

◀サブキャラが死んでしまっても一巻の終わりだ。

H 人間キャラを中心に育てていくべし


▶HPを減らすことなく経験値が得られるぞ。

人間キャラを死なせないためには、基本的に人間キャラを中心に育てていけばよいという結論になる。獲得できる経験値は、普通にダメージを与えたときより、トドメを刺したときの方が多い傾向にある。そのため、幻獣が盾になって敵のHPをある程度減らし、トドメを刺すのは人間キャラに譲るやり方をすれば、レベルを上げにくい弱いキャラも経験値を得やすいだろう。

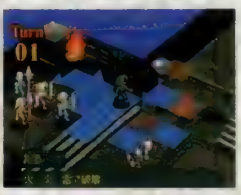
I 敵のキャウより先に宝を取れ

マップ内にある宝箱は、ステージクリアする前ならいつでも「開封」すれば中身を入手することができる。しかし敵にキャウがいた場合は注意が必要だ。なぜなら、敵のキャウは「開封」されていない宝箱を破壊してしまうからだ。破壊されてしまったら、もちろん宝もなくなってしまう。宝箱は誰が取ってもOKなので、敵側にキャウがいるステージではなるべく早く宝箱をゲットするようにしよう。

◀キャウを倒し損ねると宝箱が壊されてしまう。

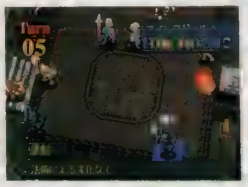
J たるや木箱は法術で破壊せよ

たるや木箱などが置かれてあるマップも数多い。これらは一見するとただの障害物に思えるが、実は中にアイテムが隠されているものが存在するのだ。たるや木箱に隠されたお宝は、宝箱とは違い、火・炎・雷の法術で破壊することによって入手できる。どこに入っているか見た目ではわからないので、片っ端から破壊してOKだ。1個だけなら火・雷のどちらかで、2個以上並んでいれば炎の法術を使うと便利だぞ。


◀貴重なアイテムが入っている場合もあるぞ。

K お宝は残らずゲットせよ

宝を取る前にステージをクリアしてしまうと、その宝を手に入れることは二度とできない。貴重なアイテムを手に入れるためには、敵キャラを1～2体倒さずにおき、宝箱はもちろん、たるや木箱の中身まで残さずに取ろう。

▶2体残しておけば反撃で倒した場合でも大丈夫。


L 地形の高低差を表示させよ

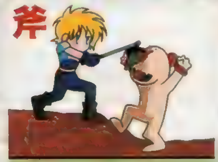
地形の高低差は移動や攻撃に深く関わっているが、マップ画面を見ただけでは高低差がわかりづらい。判断ミスを防ぐためにも、外部コマンドのコンフィグで高低差表示をONにし、常に高さのメーターをチェックしよう。

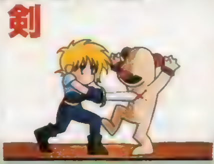
▶ONにすると画面左にメーターが表示される。

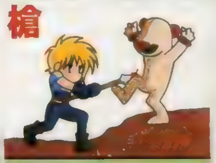
M 武具と地形の相性を考慮せよ

武器は斧・剣・槍の3系統に大きく分類でき、防具も同じように頭・体・足の3系統に分けられている。これらはそれぞれ地形に対応した特性を持っており、敵との位置関係によって相性が生じるのだ。幻獣の中には特定の防具が装備できないものもいるので、敵の武器をよく見て不利な位置を取らないように気を付けよう。

●武器の場合

斧

相手より高い位置から斧で攻撃すると、+20の追加ダメージを与えることができる。

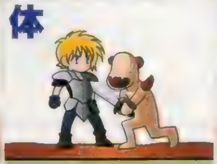
剣

相手と同じ高さの位置で剣の攻撃をした場合、+20の追加ダメージを与えられる。

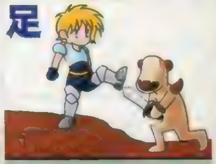
槍

相手より低い位置から槍で攻撃すると、+20の追加ダメージを与えることができる。

●防具の場合

頭

自分より高い位置から攻撃された場合、頭防具はダメージを-20ポイント軽減する。

体

自分と同じ高さの位置で攻撃されたとき、体防具はダメージを-20ポイント軽減する。

足

自分より低い位置から攻撃を受けたとき、足防具はダメージを-20ポイント軽減する。

N 攻撃前に敵との位置関係を確認し武器交換すべし

直接攻撃する前には、必ず敵との位置関係を確認すること。現在装備している武器と地形との相性で追加効果が発生しない場合は、すかさず有利な武器に付け替えよう。装備コマンドを選んでも行動終了にはならないので、こまめに装備交換しよう。

◀攻撃する前に装備コマンドで確認しよう。

O 装備ランクに注意

それぞれのキャラが装備できる武具はA～Eまで5段階のランクがあり、レベルが上がると装備ランクも上がっていく仕組みになっている。武具想造する際には、この装備ランクに注意しないといけないぞ。ムダな武具を作ってしまわないように、しっかり装備ランクを確認して必要な分だけ作るように心がけたい。

▲装備画面かステータス画面を開けば装備ランクを見ることができる。

P MIXで新しい武具を作ろう

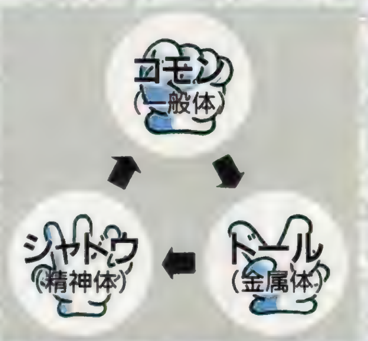
武具想造するときに、必ず試した方が良いのがMIXだ。選んだ武具にさらにカルティアを追加合成すると、攻撃力や防御力、命中や速さといったパラメータを上昇させることができる。しかも文字テクストによっては、追加効果がプラスされたり名前の違う武具に変化したりするのだ。いろいろと試して、新しい組み合わせを見つけてみよう。

◀「皮」と「鬼」のMIXで追加効果のある防具に変化。

イラスト／影一号

Q 幻獣の3すくみ属性を把握せよ

幻獣は基となる文字テクストによって、コモン（一般体）、ドール（金属体）、シャドウ（精神体）の３つの属性に分かれる。そしてそれぞれの属性は、ジャンケンのような３すくみの力関係になっているのだ。例えば、コモンがドールに攻撃する場合は、大ダメージを与えられる上に反撃ダメージも少なくて済む。しかし、コモンがシャドウに攻撃すると、少ししかダメージが与えられず多大な反撃を喰らう結果になってしまうのだ。こういった属性の相性は非常に重要な要素となっているので、常に頭に入れて有利な戦いに導こう。



R 相性はシンボルで判断

幻獣の名前の後半部分を見れば属性がわかるけど、意外と忘れがちなのが属性の相性。そんなときは、幻獣についているグー・チョキ・パーのシンボルを見よう。これをジャンケンに当てはめれば、力関係がわかりやすいぞ。

▲ただカーソルを合わせるだけで、名前の下にあるシンボルが確認できるぞ。

S 敵側の属性をチェックせよ

幻獣が攻撃する前には必ず属性を確認し、与えるダメージ量と反撃ダメージ量をチェックしよう。また、敵のフェイズになったとき、不利な攻撃を受けないように気を配ることも大切だ。

▲画面下中央にもシンボルが表示されているので力関係がわかりやすい。

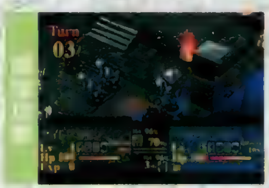
T 幻獣は死んだらそれまで

幻獣が死んでしまってもゲームの進行には影響ないが、その幻獣は２度と復活しない。新しく想造した幻獣は常にレベル１なので、レベルが上がった幻獣は大切にしよう。

▲せっかくレベルを上げて幻獣を育てても、死んでしまったら苦労が水の泡だ。

U 攻撃タイプの違いを知れ

幻獣の攻撃タイプは、直接攻撃系と間接攻撃系の２種類がある。これはステータス画面の射程を見ればわかるだろう。直接攻撃系は武具が装備でき、前線での戦いに向いている。逆に間接攻撃系は何も装備できないが、反撃を受けることなく攻撃できるのだ。２タイプの役割をうまく使い分けていこう。



◀与えるダメージは大きいが、反撃も受ける。

◀たとえ隣接していても反撃を受けることはない。

V 敵の間接攻撃系は早く倒すべし

◀射程が長いモーデレはイヤな敵だ。

攻撃を受けても反撃することができない間接攻撃系の幻獣は、敵に回すとかなりやっかいだ。早めに倒したいところだが、このタイプの敵はなかなか近づいてこない。壁になっている敵を倒した後、攻撃できるチャンスを逃さないことが勝利の近道だ。間接攻撃系からは反撃されないので、一気に叩いて確実に仕留めていくのだ。

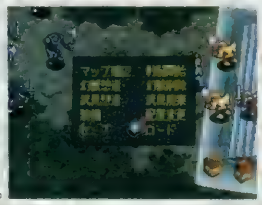
W 幻獣の装備も整えよ

新しく想造されたばかりの幻獣は防具を装備していない。そのままでは防御力が低いので、すぐに装備を整えてあげよう。余っている防具を装備させても良いが、なるべくなら武具想造で良いものを造ってあげるといい。ただし、全員分を想造するとカルティアの消費量も多くなるので注意が必要だ。

◀想造直後は防具が何もないと、武器もかなり貧弱。

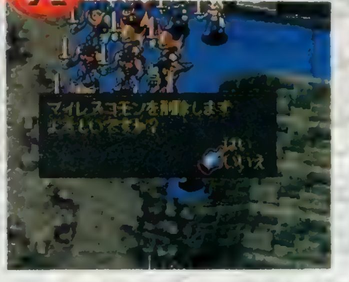
Y 戦闘前の準備を怠るな

２章以降、戦闘前にはいろいろな準備ができるようになる。武具や幻獣の想造、装備などがターンを気にせずにまとめて行えるので、ここでできることはすべてやっておこう。特に、幻獣を３属性揃えておくことやスタート配置を変更するなどの準備は大切。そのまま戦況に影響するので忘れないようにしよう。



◀配置変更を忘れると不利になる可能性もある。

X 幻獣を「削除」するとアイテムに変化

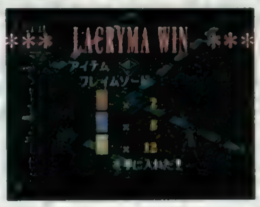


▲ステージに出せる幻獣の数には限界があるため、いずれは削除せざるを得なくなる。しかし、なるべく育ててアイテムに生まれ変わってもらおう。

文字テクストが手に入り、新しい幻獣が造れるようになってくると、幻獣の世代交代も行わなくてはならない。今まで戦ってくれた幻獣を削除するのは心苦しい限りだが、これも勝ち進んでいくためには必要なことだ。しかし、こんな朗報もある。一定以上レベルが上がった幻獣を削除すると、なんとアイテムに変化するというのだ。その条件やどの幻獣が何になるかなど詳しいことは言えないが、幻獣を育てる励みになることは間違いないだろう。アイテム入手のためにもぜひ試してほしい。

Z アリーナへは何度も入るべし

インターバルメニューから入れるアリーナでは、戦闘に勝利すると稀少アイテムとカルティアが入手できる。アリーナには何度でも入ることができ、クリアするたびに違うアイテムが手に入るのだ。レベルは上がらないが、カルティアはいくらあっても困ることはないので、稀少アイテム目的で何度も挑もう。



◀アリーナでしか入手できないアイテムもあるぞ。

天野喜孝氏緊急インタビュー

THINK LIKE AMANO

今回の攻略記事のラストは、キャラクターデザインを担当された天野喜孝氏の緊急インタビューだ。天野氏については改めて説明するまでもないだろう（日本を代表するイラストレーターの一人で、現在ニューヨーク在住）。天野氏の自由な言葉を楽しんでほしい。

●実際に開発中の『レブス』を見て
天野喜孝氏（以下、A）：オープニングムービーがけっこうスゴイね。映画を見ているような感じがする。ゲームの世界はビジュアルが格段に進歩しているね。ちょうど今、ゲームでいろんなことができるようになって、おもしろくなりつつあるんじゃないかな。いろんな意味で世界観が広がっていくような感じがする。この『レブス』のムービーにしても、まるで本当に起こっていることのように見えるなぁ。

●岡田耕始氏の印象
A：初めて会ったときから、あんまり変わらないね（笑）。第一印象と今と、変わらない人です。静かだなと思うと、そうでもないし……。けっこうおもしろいんだけど、それを隠している。笑うとかわいいよね(笑)。二面性があるんじゃないかと思うくらい。

●『レブス』の作業について
A：最初は楽しかったけど（笑）、表情をつけていくとか、だんだんとね、やっぱりつらくなったかなぁ。キャラを描いて、デフォルメを描いて、表情をつけていく…。でも、意外と勢いでいったところもあるんですね(笑)。『レブス』の場合、深く思いつめると違うかなと思って、ノリで集中してワーッといかないといけない量でもあったし、作業の性質もそうだったかな。

●トキサについて
A：やんちゃな少年です。主人公なんだけど、実は描いたのは最後のほうだったんですよ。リアルじゃなくて、リアリティのある「人物」じゃなくて、マンガやアニメの主人公を意識して描きました。完璧じゃないんだよね。まだ解き放たれていない何かを持っている少年です。

●ラクリマについて
A：ゲームの中の役柄や設定は別にしてね、キャラとしてはやっぱり魅力的というか、いわゆる女性のイメージですね、男から見た女性っていうかな、髪の毛が長くて、ひょっとするとコワイかも？　と思わせるような……。小悪魔的とでもいうのかな、色でいうと、白と、赤。

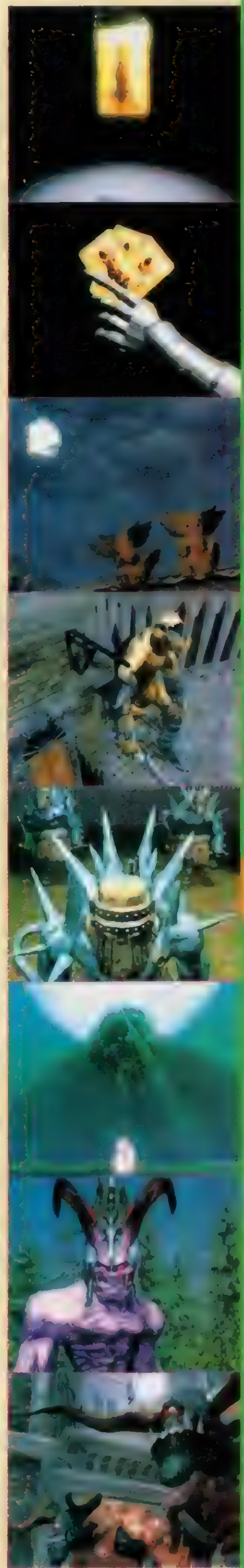
●『レブス』のキャラの中で天野さん自身が好きなキャラは？
A：デュランは、あれを描き出すととまらなかったキャラです。ラクリマも、そうですね。自分の中にあるキャラクター像を吐き出していくような感じ、作業だったですね。けっこう悪役が魅力的になったりするじゃないですか、映画なんかでも。俳優の魅力というのかな、それと役柄は別でしょう。デュランを演じている役者がいたとして、その役者が好きというか。デュランについてはそんな感じですか。モナについては、モナだけじゃなくて、モナのような世界というか、設定が人間ではないでしょ？　僕の中でフェアリーというかな、『レブス』の世界には人間ではないものもいるだろう、そういうのを描いてもおもしろいかなと考えて描きました。

●御自身の創作活動と、キャラクター・デザインなどの仕事との区別
A：今、僕が自分自身の創作活動の中で描いているものは、どれも今までにやったことのないようなものばかりなんですね。それと、みなさんが知っているような今までにやってきたデザインの仕事との間には、きちっとした境界線はないんです。自分自身の創作活動というのは、それはもうやりたいことをやっているだけで、これからそうなるかもしれないけど、少なくとも今は仕事にはなっていない。遊びではないですけど……。今やってる仕事だけじゃやっぱりダメかな。そんな気がするんですね。今までやってきたデザインのイメージで、そういう仕事は求められますし、頼まれればなんでもやるというわけじゃないですけど、それとは別に、そういうこと（自分自身の創作活動）をやってないとダメなんじゃないか、なんとなくやってみたいなぁという感じでやってるだけで、そういうふうには、つながってますね。本当にはっきり境界線は引いてないんです。自分の内面に向かう方向性もあるけど、（ゲームの表現技術など）世の中の変化のおもしろさ、今の時代がどんどん変わっていくことを見ていると、自分一人ではできなかったようなことができるようになってきているのも事実でね。絵を描くということ自体が、おもしろいことになっていきそうですよね。ゲームもそうなのかもしれないけど、ゲーム業界とかアート業界とか、なんとか業界ってなっちゃうと、それは守りに入っちゃうでしょ。（自分にとっては）そういうものはなくていいです。やりたいことをやっていれば、それでいいんです。そういう人たちが集まって、自然と形になって、結果として1つのジャンルになるんなら、それはそれでいいでしょう。ゲームからも、まだまだいろんなものが派生してくるかもしれないですし。といっても、僕自身はゲームはほとんどやらないですね。あんまり街にも出歩かないんですけど（笑）。

●ニューヨークでの生活
A：生活の苦労はあるけど、私生活の苦労はないとでもいうのかな(笑)。日本では当たり前なことが、全然通用しないですね。そういう意味で、純粋にやりたいことだけ考えていられる環境です。いろんなしがらみもないですから。ニューヨークでは、もう一度個展をやろうとしてるんですよ、来年あたり。会場はいろいろとおもしろそうなところがあるんですよね、廃屋みたいなところでやるのもいいでしょうし、一度沈んだ船を引き揚げて、それを会場にしたりしているところもあるんですよ、元教会だった場所とか。そういう広いところで、絵だけじゃなくてコンサートとか……その広いスペース全体でアートしちゃおうというかな、いろんなことをつめこんでやっちゃったらおもしろいかな、ゲームの何かとか、全部詰め込んじゃおうと思ってます。

●イラストレーター・天野喜孝
A：『レブス』のキャラクターデザインは、鉛筆ではじめました、それとリキテックスです。画材はいろいろ使うほうですね、油絵具、リキテックス、金箔、日本画材……でも、基本はエンピツです。最初はエンピツからはじめますね。たとえば、コンピュータがもっともっと進んで、鉛筆1本くらいになったらいい、そしたら使えると思います。今は自分が勉強するよりも、（コンピュータに）詳しい人といっしょにやりたいですね。そのほうが早いから。もっと簡単になってくれないと画材としては使えません。（できあがった作品を見ても）まだコンピュータを使っているという事実に目がいってしまうことのほうが多いですから。僕はイラストレーターになったのが30歳くらいで、それまでアニメーションの仕事をしていたんですよ。その間に、とにかくいろんな作品を見ましたね。好きな作品をいっぱい見て、めちゃくちゃに影響を受けて、それがだんだんとり除かれてきて、最近好きなのはマティスとかクレーだとかピカソだとか、好きなアーティストもどんどん変わってきてるんですね。というのも、どれ1つとっても完全じゃない。ここはいいけど、ここは違うとか、やっぱりそう思うんですよ。そういったアーティストから受けた影響は、意識しなくても出てくるというか、出てきてるんでしょうね、無意識的にですけど。耽美なものというかな、目に見えないテーマみたいなものにはひかれます。死とかね、それを絵にするとどうなるんだろうというようなものですけど。

●これからの活動
A：「アートとは何だろう？」ということなんですね、結局。それで、ニューヨークにきて思ったんですけど、アートが、気をつけないと1つのジャンル、アート業界になる。その危険性と、それがもたらす可能性という両面性がある時期だと思うんですよ、今。ゲームも油絵もアニメーションもすべてがアートであって、境界線はない……もうなんでもいいんじゃないかなぁと思ってます。ジャンルに当てはめられて、そういうふうに見られるのは……なるべく自分の絵（のイメージ）を固定されたくなかった。だってそうでしょう、これから描くのが自分の絵なんですから(笑)。前回の個展のキャッチコピーが「THINK LIKE AMANO」だったんですけど、その答えは（個展）会場に来たときにわかればいいんですよね。うん、現実はいろいろもがいてますけど、楽しいですから、暖かく見守ってください。



▲天野氏いわく「まるで本当のことのように見える」「レブス」のオープニング。天野氏もカルティア・システムのように自由度の高い方だ。

新日本プロレスリング

闘魂烈伝3

前作からさらなるパワーアップをはたして帰ってきた『闘魂烈伝3』。その隠し要素や全レスラー分のクリティカルコンボを一挙に大公開しちゃうのだ！

新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	
発売中	▶¥6,800 ▶トミー
SPG	▶MC(3ブロック)

『3』から取り入れられたシステムを使いこなそう！

「3」ではエプロンを利用した攻防（リング内対エプロン、エプロン対エプロン、エプロン対場外）をはじめとする新しいゲームシステムがいくつも取り入れられている。同時に、従来からあった雪崩式攻撃やコーナーポストからの攻撃、ツープラトン攻撃、連携攻撃等にも新しいバリエーションが用意されたのだ。中でも武藤らが使用可能な「側転エルボー（コーナー串刺し攻撃）からのフェイスクラッシャー（側転エルボー中に◎ボタン）」という連携攻撃は一見の価値あり。ぜひ実際に出して、そのカッコよさを味わってほしい！

▼ツープラトン攻撃の種類も増えた。サンドイッチ・ラリアットは打撃技系のツープラトン攻撃

▲人生の拝み渡りもしっかり再現！ これはエプロンからリング内に向かってしかける攻撃だ。

ダウン投げ

今回からダウン攻撃にスープレックス技が加わった。1回のボタン入力（◎ボタン）だけで相手を引き起こし、投げてくれるのだ。同様にコーナーにもたれている相手への雪崩式攻撃も◎ボタンだけで出せるようになった。

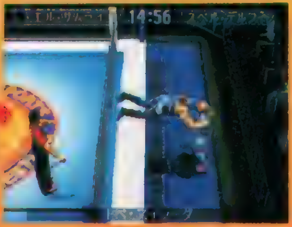
▲相手を引き起こす動作は□ボタンでの物とまったく同じ。しかしそこから……。

▲自動的に投げてくれるのだ。ただ、状況によっては空振りしたり返されたりもする。

場外への攻撃

場外への攻撃や串刺し攻撃が×ボタンだけで出せるようになった。ある程度の間合いを取ったら×ボタンを押してみよう。自動的に攻撃してくれるぞ。なお、間合い（適性距離と呼ばれている）は技ごとに異なっている。

▲最初に相手から離れるように移動しておこう。その後×ボタンを押すと走り始める



▲あとは勝手に攻撃してくれる。自力でダッシュするとダッシュ攻撃が出るので注意。

隠し要素を早くも公開！

このゲームには4人の隠しレスラーと2種類の隠しエディットが用意されている。さっそくその内容と具体的な使用方法を公開しよう。登場レスラー総数は驚くべきことに43人（これで全員だ）。すべて実名なのがすごい。

隠しレスラー1 スーパー・ストロング・マシン

IWGPタッグベルトを保持していたこともある実力派マスクマン。正体は平田淳嗣だ。［使用方法］平田淳嗣を使い、チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツをクリアする。

隠しレスラー2 蝶野正洋（ベビーフェイス）

nWoの日本支部長となった蝶野だが、それまでは本隊の一員として活躍していた。［使用方法］蝶野正洋を使い、チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツをクリアする。

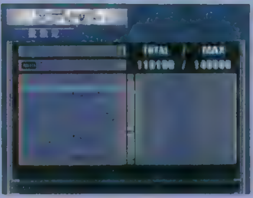
隠しレスラー3 狂神ライガー

過去に1回だけ見せた、顔と上半身をペイントしたスペシャル版。［使用方法］獣神サンダー・ライガーを使い、チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツをクリアする。

隠しレスラー4 タイガー・マスク

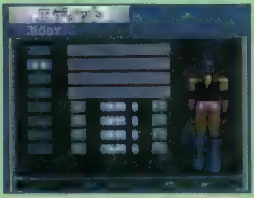
四次元殺法の使い手、タイガーは4代目まで存在しているが、これは初代タイガーである。［使用方法］タイガー・キングを使いチャレンジ・ザ・バーニングスピリッツをクリア。

隠しエディット1 設定可能な項目が増える



エディット時にコールポーズ、勝利ポーズ、パフォーマンス、入場テーマ等を設定できる。［使用方法］エディットレスラーでチャレンジ・ザ・バーニングスピリッツをクリアする。

隠しエディット2 オリジナルモードのパーツが増える

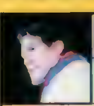


オリジナルレスラー用のパーツが、合計で12種類も増える。［使用方法］隠しレスラー（4人のうちの誰か1人）で、チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツをクリアする。

 ©NJPW ©1998 TOMY ©YUKE'S

クリティカルコンボリスト

新日本プロレス



アントニオ猪木（キラー）

ヘビー(M)　HP:70000

延髄斬りはLグロッキー時にしか出せない関係で、当てるのが難しい。何度も練習しておこう。

元祖・延髄斬り	6秒	猪木専用卍固め
ダイビング・ニードロップ	5秒	元祖・延髄斬り
バックを捕り返す	5秒	チョーク・スリーパーホールド

藤波辰爾

ヘビー(M)　HP:80000

ドラゴン・バックブリーカーやドラゴン・スクリューは、序盤から狙っていけるコンボだ。

ドラゴン・バックブリーカー	5秒	ドラゴン・スリーパーホールド
ダイビング・ニードロップ	5秒	延髄斬り
元祖ドラゴン・スクリュー	6秒	足4の字固め

長州力

ヘビー(M)　HP:80000

どのコンボも狙いやすい。バックドロップ→ラリアット→サソリ固めというフルコースも可能。

右腕を回す	5秒	リキ・ラリアット
リキ・ラリアット	5秒	サソリ固め
ひねり式バックドロップ	6秒	リキ・ラリアット

橋本真也

ヘビー(L)　HP:80000

相手をLグロッキーにしないと出せないが、袈裟斬り→D.D.T→三角絞めは破壊力満点！

両腕をゆっくり交差し気合を込める	5秒	ハイキック
ローリング・袈裟斬りチョップ	6秒	垂直落下式D.D.T
垂直落下式D.D.T	5秒	三角絞め

佐々木健介

ヘビー(M)　HP:80000

相手がダッシュしてきたら、逆一本背負いからのストラングルが有効。他は終盤戦専用の技だ。

逆一本背負い	5秒	ストラングル・ホールドγ
ケンスケ・ラリアット	6秒	ノーザンライト・ボム
ノーザンライト・ボム	5秒	ストラングル・ホールドγ

木戸修

ヘビー(S)　HP:75000

実用的なのは開始直後から狙える下の方だ。近づかないとヘッドステップが空振りするので注意。

ネックブリーカー・ドロップ	6秒	キドクラッチ
フライングメイヤー	5秒	ヘッドステップ

平田淳嗣

ヘビー(M)　HP:80000

相手をLグロッキーにしないと出せないが、どちらの連係も直接フォールできる点が強みだ。

ダイビング・ヘッドバット	5秒	魔神風車固め
平田ラリアット	5秒	ジャンピング・パワーボム

西村　修

ヘビー(M)　HP:75000

ノーザンはLグロッキー時にしか出せないため、それまでにどう戦うかが重要になってくるのだ。

ハーフハッチ・スープレックス	5秒	ノーザンライト・スープレックスホールド
ミサイルキック	6秒	ノーザンライト・スープレックスホールド

小島　聡

ヘビー(M)　HP:80000

串刺しエルボーの出し方が「相手がコーナーにもたれた後、ⓧボタンを押す」になった点に注意。

ライディーン・バスター	6秒	ダイビング・エルボードロップ
串刺しエルボーアタック	6秒	ダイビング・エルボードロップ
ハイアングル・ボディスラム	5秒	ムーンサルト・プレス

中西　学

ヘビー(M)　HP:80000

どれもLグロッキー時にしか出せないため、序盤はクリティカルコンボを考えなくていい。

水車落し	6秒	アルゼンチン・バックブリーカー
投げっぱなしジャーマン・スープレックス	5秒	アルゼンチン・バックブリーカー
ベアハッグ・スープレックス	5秒	アルゼンチン・バックブリーカー

安田忠夫

ヘビー(L)　HP:80000

コーナー串刺し攻撃であるボディスプラッシュからのダブルアームが狙い目。相手を投げつけろ

ボディスプラッシュ	5秒	安田式ダブルアーム・スープレックス
バックフリップ	5秒	タイガードライバー

獣神サンダー・ライガー

ジュニア(S)　HP:75000

4の字の連係がオススメ。なお、闘魂ラッシュ時にはシューティングスターが出せないので注意。

低空ドロップキック	5秒	足4の字固め
ツームストーン・パイルドライバー	6秒	シューティングスター・プレス
サンダー・ライガーボム	6秒	ランニング掌打

エル・サムライ

ジュニア(M)　HP:75000

相手をLグロッキーにしたら、コーナー方向に向かせて雪崩式を狙おう。説得力バツグンの連携だ。

ツームストーン・パイルドライバー	6秒	ダイビング・ヘッドバット
雪崩式リバースD.D.T	5秒	垂直落下式リバースD.D.T
リバースD.D.T	5秒	サムライボム

ワイルド・ペガサス

ジュニア(M)　HP:75000

アピール（✚キー入力なし）からのワイルドボムがカッコイイ。パイル連係も意外と狙える。

ツームストーン・パイルドライバー	6秒	ダイビング・ヘッドバット
ワイルドボム行くぞ!ポーズ	5秒	ワイルドボム

※表のカッコ内の英字はレスラーの体格（S、M、Lの3種類）を示します。また、クリティカルコンボのリストは、アントニオ猪木（キラー）を例にとると、元祖・延髄斬りを出してから6秒以内に猪木専用卍固めを出した場合にクリティカルが発生するというようになっています。

ブラック・タイガー

ジュニア(S) HP:75000

トペ・アトミコの操作はエプロンから⊗ボタン。ただし、相手がダウンしていないと出てくれない。

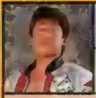
垂直落下式ブレーンバスター	6秒	ダイビング・ボディプレス
ひねり式バックドロップ	5秒	BTボム
投げっぱなしストレッチ・ボム	6秒	トペ・アトミコ

ケンドー・カ・シン

ジュニア(M) HP:75000

アピール(✚キー入力なし)からの飛びつき式を狙いたいが、Lグロッキーにする必要がある。

バックを捕り返す	5秒	ビクトル式腕ひしぎ逆十字固め
両腕を交差して真横に広げる	5秒	飛びつき式腕ひしぎ逆十字固め



金本浩二

ジュニア(M) HP:75000

アピールは✚キーを入れないと「タイガー〜」が、入れると「両腕〜」が出る。覚えておこう。

シュミット式バックブリーカー	6秒	ムーンサルト・プレス
両腕を交差して真横に広げる	6秒	ムーンサルト・プレス
タイガー・スープレックス行くぞ!ポーズ	5秒	タイガー・スープレックスホールド

大谷晋二郎

ジュニア(M) HP:75000

すべてスワンダイブからのドラゴンである点が大谷らしい。相手をLグロッキーにしたら狙おう。

スワンダイブ式ミサイルキック	5秒	ドラゴン・スープレックスホールド
スワンダイブ式ニールキック	5秒	ドラゴン・スープレックスホールド
スワンダイブ式D.D.T	6秒	ドラゴン・スープレックスホールド

高岩竜一

ジュニア(M) HP:75000

相手がLグロッキー時に✚キーを入れないとデスバレー、入れると餅つきになる。ボタンは◎。

餅つき式パワーボム行くぞ!ポーズ	5秒	餅つき式パワーボム
ぶん殴りラリアット	5秒	デスバレーボム

パワー・ウォリアー

ヘビー(M) HP:80000

ストラングルを利用するとはいえ、健介とはコンボの内容が異なっている点に注意しよう。

パワースラム	5秒	ストラングル・ホールドγ
投げっぱなしジャーマン・スープレックス	5秒	ストラングル・ホールドγ

リック・スタイナー

ヘビー(M) HP:80000

飛びつき式は相手を後ろ向きに立たせた後、コーナー方向に✚キーを入れつつ◎ボタンで出す。

飛びつき式ブルドッキング・ヘッドロック	5秒	リック・ラリアット
パワースラム	5秒	大回転ジャーマン・スープレックス

スコット・スタイナー

ヘビー(M) HP:80000

フランケンはロープカウンター攻撃。他の技はすべて相手をLグロッキーにしておく必要がある。

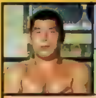
投げっぱなしストレッチ・ボム	5秒	S.S.D
スタイナードライバー	5秒	元祖フランケンシュタイナー

アントニオ猪木(ストロング)

ヘビー(M) HP:85000

使えるコンボはキラーと同じだ(1つ少ないだけ)。延髄斬りをうまく当てられるかがポイント。

元祖・延髄斬り	5秒	猪木専用卍固め
ダイビング・ニードロップ	5秒	元祖・延髄斬り



坂口征二

ヘビー(L) HP:85000

上のコンボは序盤から狙っていける。下のコンボは相手をLグロッキーにしてからの終盤用だ。

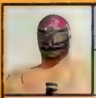
ジャンピング・ニーアタック	5秒	リバース・ハーフ・ボストンクラブ
アトミックドロップ	6秒	カナディアン・バックブリーカー

対ヘビー級ライガー(バトル・ライガー)

ヘビー(S) HP:80000

パイルドライバーのコマンドがライガーとは異なっている(Sグロッキー時に出せる)点に注意。

ツームストーン・パイルドライバー	6秒	ダイビング・ヘッドバット
低空ドロップキック	6秒	足4の字固め



スーパー・ストロング・マシン

ヘビー(M) HP:80000

ラリアットの前のアピールは、✚キーを入れない方。相手のスキをついて狙ってみよう。

ダイビング・ヘッドバット	5秒	魔神風車固め
右腕を上げてから回す	5秒	平田ラリアット

蝶野正洋(ベビーフェイス)

ヘビー(M) HP:80000

ショルダーアタックはLグロッキーの相手に対して決めるトップロープからの攻撃。終盤用だ。

ケンカキック	5秒	S.T.F
ダイビング・ショルダーアタック	6秒	S.T.F

狂神ライガー

ジュニア(S) HP:75000

投げっぱなしは相手をLグロッキーにしないと出せない。4の字のコンボは狂神でも使用可能だ。

投げっぱなしパワーボム	6秒	ダイビング・ヘッドバット
低空ドロップキック	6秒	足4の字固め

nWo

蝶野正洋

ヘビー(M) HP:80000

コンボ内容はベビーフェイスと同じ。ふだんはケンカキックからのS.T.Fを狙っていこう。

ケンカキック	5秒	S.T.F
ダイビング・ショルダーアタック	6秒	S.T.F

武藤敬司

ヘビー(M) HP:80000

特定のキック攻撃に△ボタンを合わせることでもスクリューが出る。すぐに4の字へつなごう。

シュミット式バックブリーカー	6秒	ムーンサルト・プレス
ドラゴン・スクリュー	5秒	足4の字固め
雪崩式ドラゴン・スクリュー	6秒	ムーンサルト・プレス

クリティカルコンボとは?

特定の技を時間内に連続して決めることで、2つ目に出した技の攻撃力を1.25倍にするというシステム。レスラー名が黄色く光れば成功したという意味だ。なお、2つ目の技が少しずつダメージを与え続けていくストレッチ技の場合、有効時間内に与えたダメージ分がクリティカル扱いとなる。

グレート・ムタ
ヘビー(M) HP:80000

フラッシング・エルボーからのコンボが狙い目。相手をうつ伏せにダウンさせる技を覚えておこう。

シュミット式バックブリーカー	6秒	ムーンサルト・プレス
雪崩式フランケンシュタイナー	6秒	ムーンサルト・プレス
フラッシング・エルボー	5秒	腕ひしぎ逆十字固め(うつ伏せ)

スコット・ノートン
ヘビー(L) HP:80000

パワースラムはスローカウンター攻撃だ。他は両方とも相手をLグロッキーにしないと出せない。

投げっぱなしパワーボム	5秒	超竜ボム
パワースラム	5秒	超竜ボム

天山広吉
ヘビー(M) HP:80000

すべてトップロープからの攻撃につなげている。それだけに、大ダメージを与えておく必要あり。

マウンテンボム	6秒	ダイビング・ヘッドバット
雪崩式マウンテンボム	6秒	天山プレス
ハイアングル・ボディスラム	5秒	天山プレス

平成維震軍

越中詩郎
ヘビー(M) HP:80000

パワーボムは相手をLグロッキーにしないと出せない。ヒップアタックを連発し、攻めたてよう。

ジャンピング・ヒップアタック	6秒	越中式パワーボム
バックを捕り返す	5秒	ドラゴン・スープレックスホールド
パワーボム行くぞ!ポーズ	5秒	越中式パワーボム

木村健悟
ヘビー(M) HP:80000

アピールは✚キー入力のない方。すぐにダッシュして稲妻レッグラリアットにつなげよう。

稲妻レッグラリアット	5秒	パワーボム
人差し指を立てて右腕を上げる	5秒	稲妻レッグラリアット

藤原組

藤原喜明
ヘビー(M) HP:80000

頭突きはLグロッキー時に✚キーを入れつつ出す打撃技。⊗ボタンなので間違えないように!

一本足頭突き	6秒	スタンディング・アキレス腱固め
一本足頭突き	5秒	高角度脇固め

みちのくプロレス

ザ・グレート・サスケ
ジュニア(M) HP:70000

相手をLグロッキーにしたならブファドーラ(打撃技)→サンダー→タイガーの連係を狙おう。

ブファドーラ	5秒	サンダーファイヤー・パワーボム
サンダーファイヤー・パワーボム	5秒	タイガー・スープレックスホールド
ツームストーン・パイルドライバー	6秒	ラウンディング・ボディプレス

スペル・デルフィン
ジュニア(S) HP:70000

アッパーはスローカウンター攻撃として出す方が楽だ。スイング式は雪崩式攻撃になっている。

スイング式D.D.T	5秒	デルフィン・クラッチ
大阪臨海アッパー	5秒	デルフィン・クラッチ

新崎人生
ジュニア(M) HP:75000

ダイビング・ヘッドを除き、すべてがLグロッキー時の技。あらかじめ相手を痛めつけておこう。

念仏ダイビング・ヘッドバット	5秒	念仏パワーボム
念仏ダイビング・ショルダー	5秒	高野落とし

フリー

小川直也
ヘビー(L) HP:80000

ダッシュ攻撃のスリーパーを決めた後に△ボタンを押すと胴絞めスリーパーに移行させられる。

STO	5秒	胴絞めスリーパーホールド
STO改	5秒	トライアングル・サブミッション

山崎一夫
ヘビー(M) HP:80000

ハイキックは相手をLグロッキーにする必要がある。Sグロッキーでも出せるジャーマン狙いで。

投げっぱなしジャーマン・スープレックス	5秒	脇固め
ハイキック	5秒	腕ひしぎ逆十字固め

タイガー・キング
ジュニア(S) HP:80000

「バックを捕り返す」は自動的に出る返し技で、自分のHPが半分以下にならないと出さない。

ツームストーン・パイルドライバー	6秒	ダイビング・ヘッドバット
バックを捕り返す	5秒	高角度ジャーマン・スープレックスホールド

タイガーマスク
ジュニア(S) HP:75000

タイガー・キングのコンボとは技が異なるが、出し方はよく似ている。終盤になったら狙おう。

ツームストーン・パイルドライバー	6秒	ラウンディング・ボディプレス
バックを捕り返す	5秒	タイガー・スープレックスホールド

公式攻略ガイド 4月9日発売!

電撃攻略王「新日本プロレスリング闘魂烈伝3ザ・パーフェクトデータ」が発売される。これは、全43レスラーの各種データを完全網羅した〝レスラー別技リスト〟、エディットレスラー作成時に便利な〝エディットデータ〟など、役立つデータ満載の究極の攻略ガイドなのだ。もちろん、ゲームシステムについても〝システム解析〟のコーナーで細かく解説しているぞ（ここには「スリーパーホールドで絞めるのと、スリーパーホールドから胴絞めスリーパーホールドへ連係させて絞めるのとでは、どちらが有効か?」といった小さな疑問に答える〝「闘魂3」Q&A〟も用意されているのだ)。未公開のウラワザも収録した公式攻略ガイドだ。(発売/主婦の友社、発行/メディアワークス、定価950円[税別]、サイズ:A5版)

緊急募集

今回で攻略の第１回を迎えるわけだけど、同時に緊急企画の募集告知も掲載しちゃうぞ。女の子のイベントは表も交えてバッチリ解説しているから、まだ見ていないものがあるなら、さっそくプレイしてみてね。キャラクターコンテストについては下の記事を参照してほしい。みんなの熱いハガキで、今後の攻略記事の内容が変化するかもしれないぞ！

DPS&コナミ共同企画!!キャラクターコンテスト開催!!

熱い想いをハガキに書いて
今すぐポストへ走れ！

キミの一票が誌面を変える!?

コナミとの共同企画によって実現したキャラコンは、ただの人気投票じゃないぞ。なんと上位３キャラに選ばれた女の子の、特別なイベントを大特集しちゃうというもの。もちろん特定の女の子への熱い想いを綴ったハガキも同時募集しちゃうぞ。官製ハガキに住所・氏名・年齢・好きな女の子１人を明記して、〒101-8305 (株)メディアワークス　ＤＰＳ「おくってナイト」係宛に送ってくれ！　しめ切りは４月10日消印有効。

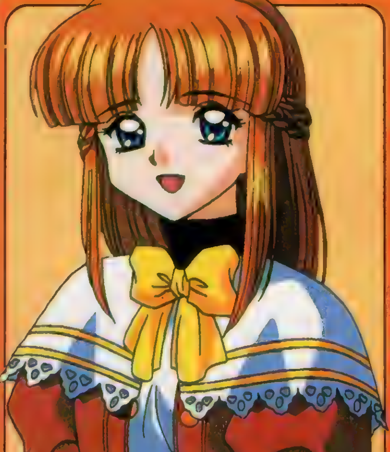
ついに待望の攻略編が開始！ 今回は編集部特選イベントを紹介

みつめてナイト™

ゲームも発売され、読者の中にはもう何人ものエンディングを迎えたスゴイ人もいるかもしれない。だが、この『みつめて～』は、シンプルなプレイ感覚とは裏腹に、実に細かいイベントがたくさん用意されている。もちろん、１回のプレイで全イベントを見る、というのは不可能だろう。そこで今回は、９人のキャラに的を絞った厳選イベント集をお贈りしよう。初めての人はもちろん、クリアした人も新しい発見があるかもしれないぞ。

みつめてナイト

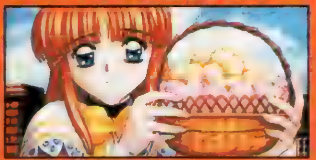
発売中 純愛SLG	▶¥6,800　▶コナミ ▶MC(1ブロック)



メインヒロインともいえる存在だけあって、イベントの数は豊富。条件もそれほどキビしいものはない。ソフィア自身の主人公に対する好感度も上がりやすいので、攻略するのは意外に楽なキャラクターかもしれない。

出現条件 オープニング時に強制的に登場。暴漢に襲われたソフィアを助け、なおかつ名前を名乗っていれば、以降も出現することになる。

●PICK UPイベント● ソフィアから美味し～い差し入れが！



D27、28/10/1～の間に、養成所コマンド(なんでもOK)を実行すると発生。ソフィアが、手作りのお菓子(のようなモノ)を差し入れにきてくれるのだ。家庭的なソフィアのことだから、きっと美味しいに違いないよね。

イベントタイトル	発生期間	発生条件
ジョアン登場！	D26/4/8～9/30	期間内でのソフィアとの初デート時
修学旅行	D27/11/17	発生日に好感度が少し高ければ起こる
秋の海のひととき	D27/10/6～10/27	期間内にビーチでデート(D28は10/5～10/27)
シアターにて…	D27/1/6～3/31	期間内にシアターでデート(D27/10/6～D28/3/30、D28/10/5～12/28も同様)

ソフィア・ロベリンゲ

Age:15　Birth:12/10
CV:小西寛子

 ©1998 KONAMI ©1997 RED.

[illegible]いからして[illegible]だったように、[illegible]なハンナのイベントは、[illegible]せわしないイベント[illegible]。出現条件は、下記のように[illegible]人は、1度彼女のシナリオをプレイしてみては？

出現条件
D26/4/16～9/27、D27/4/1～9/26の間に、剣術と信仰パラメータが5以上のとき、同コマンドを実行する。

●PICK UPイベント●

「黄金虫」……ゲットだぜっ！

[illegible]

イベントタイトル	発生期間	発生条件
花屋	D26/7/29～9/2	期間内(毎年、夏休み)に、花屋のアルバイトを実行
ハンナ、転倒	D26/10/7～3月末日	期間内(D28は10/5～D29/2/25)で、好感度が少し高い場合に遊歩道でデート
展望台でビックリ！	D26/4/29～9/30	期間内(毎年4月下旬～9月下旬)で、好感度が少し高い場合に銀月の塔でデート
ハンナの朝練を目撃！	D27/5/2～5/30	期間内で、好感度が少し高い場合に発生(D28/5/2～5/30も同様)

ハンナ・ショースキー

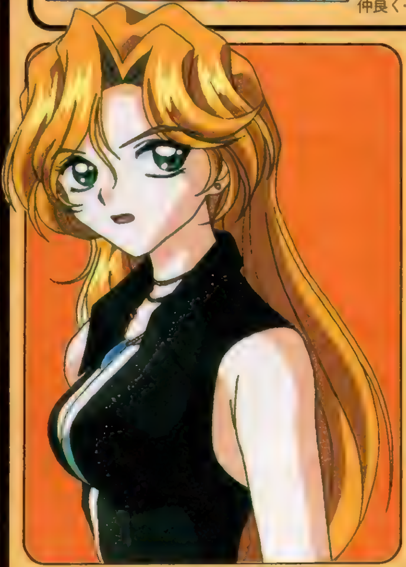
Age:15 Birth:8/1
CV:岡田加奈子

イベントタイトル	発生期間	発生条件
酒場でデート!?	D27/4/7～9/30、D28/4/6～9/28	期間内、好感度がかなり高い場合に、酒場でデート
あわや、溺死！	D26/7/23～8/26、D27/7/22～8/25	期間内にビーチでデート(D28は7/6～8/31)
おじさんの絵を発見	毎年7/22	発生日で、好感度が少し高い場合に、画廊でデート
風に吹かれて…	毎年10月上旬～翌年3月末日(D29/2/22)	期間内、好感度が少し高い場合に、スィーガー砲群でデート

●PICK UPイベント●

意外なトコロで意外な出会い!?

D26/7/29～、D27/7/21～、D28/7/20～夏休み期間内に、喫茶店のアルバイトをすると発生。レズリーも同じ店でアルバイトをしていたらしいが、どうやら一緒に仲良く…、という雰囲気ではなさそうだ。



どこかはすっぱで、近寄りがたい雰囲気を持つレズリー。が、今回紹介しているイベントでもわかるように、彼女のイベントはデート中に起こるモノがほとんど。レズリーは、恋しちゃうと可愛くなっちゃうという女の子の典型なので、色んな表情の彼女が見たかったら、こまめにデートに誘ってあげるといい。

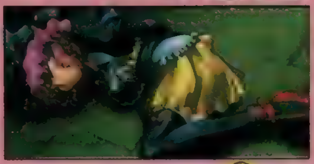
出現条件
D26/4/16～D26/9/27、D27/4/1～D27/9/26の期間内に、礼法、信仰、馬術のパラメータが5以上のとき、同コマンドを実行すると出現。

Age:15 Birth:9/10
CV:岩男潤子

レズリー・ロピカーナ

イベントタイトル	発生期間	発生条件
子猫を拾うロリィ	毎年10/1～翌年3/31(D28は12/6まで)	期間内、好感度が少し高い場合に、養成所コマンドを実行
シアターで居眠り	毎年/10/1～翌年3/31(D29/2/25)	好感度が少し高い場合に、シアターでデート
喫茶店でたかられる	D26/4/29～9/30、D27/4/7～9/30	期間内、好感度が少し高い場合に、喫茶店でデート(D28は4/6～9/28)
キノコ狩り	毎年10月上旬～10月下旬	期間内、好感度が少し高い場合に、森林区でデート

●PICK UPイベント●



ロリィ大ピンチ！ 彼女の運命は!?

D27/10/6～D28/3/30、D28/10/5～D29/2/25の間に、ロリィの好感度が少し高く、デートの約束をすると発生。ロリィが待ち合わせに来ないと思ったら、なんと彼女は何者かに拉致されてしまったらしい…。

お兄ちゃん、お兄ちゃんと、会話しているだけでも何だかくすぐったいロリィ。まだまだ幼くて、とても恋愛と呼べるものじゃないけれど、純粋な少女の"夢"をかなえてあげることも、騎士(ナイト)として重要な使命ではないだろうか？　報酬として、天使のように可愛い笑顔を見ることだってできるし…ね。

出現条件
D26/4/16～D26/9/27、D27/4/1～D27/9/26の期間内に、学問、魅力、剣術のパラメータが5以上のとき、同コマンドを実行すると出現。

Age:12 Birth:11/8
CV:桑島法子

ロリィ・コールウェル

イベントタイトル	発生期間	発生条件
ライズ、本を読む	毎年10/31～翌年3/31	期間内、好感度がかなり高い場合に、学問コマンドを実行
神殿で雨宿り	D27/4/7～9/30、D28/4/6～9/28	期間内、好感度がかなり高い場合に、神殿跡でデート
苦悩するライズ	D27/4/7～9/30、D28/4/6～9/28	期間内、好感度が少し高い場合に、銀月の塔でデート
泉で手袋を…	D27/6/2～8/25、D28/6/1～8/31	期間内、好感度がかなり高い場合に、[illegible]でデート

●PICK UPイベント●

突然の出会い 冷たい瞳の少女

発生条件は下を参照しよう。ドルファン学園前で主人公は、よそ見をしていたライズと激突。幸い、ライズに大きな怪我はなかったが、彼女の口からは発せられたのは「あなた…傭兵？」という意外な言葉だった。

無表情というか、現実的というか、シニカルなくせに的を得たことをズバズバ言う。ときおり見せる笑顔も、本当に笑っているかどうかも疑問だ。そんなライズが気になるキミ。この恋は、そう簡単には報われないぞ。でも、彼女を本当に笑わせることのできるのも、キミだけだということを忘れないでほしい。

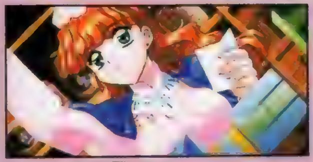
出現条件 D26/9/1～9/28、D27/4/1～9/28の期間中に、剣術・馬術コマンドを実行し、それぞれのパラメータが15以上であると出現する。

Age:15 Birth:1/28
CV:冬馬由美

ライズ・ハイマー

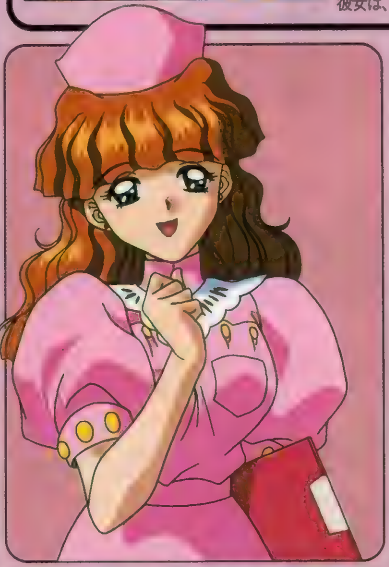
イベントタイトル	発生期間	発生条件
入院する	随時	各コマンド実行時、主人公のＨＰが0になる、一騎討ちに負けると発生
縁起かつぎ？	D26/8/5～9/30、D27/4/7～9/30	期間内、好感度がかなり高い場合に、遊歩道でデート（D28は4/6～9/28）
格闘大会に興奮する	D27/1/6～3/31、D28/1/5～3/30	期間内、好感度が少し高い場合に、運動公園でデート（D29は～2/25）
酒場で大人のデート	D26/8/5～9/30	期間内に酒場でデート（D27は4/7～9/30、D28は4/6～9/28）

●PICK UPイベント●



店員さんかと思ったら…？

D26/12/24～、D27、28/10/1～年内に、薬局でアルバイトをすると発生。白衣（ピンク衣？）を着ているから、同じ店の人かと思ったら、テディーがお客として来店。彼女は、何か薬を探している様子だ…。



職業がらか地の性格か、優しく穏やかな印象のテディー。少々マジメすぎる部分もあるけれど、ときには年上のお姉さんのように、ときには放っておけないような可愛らしい一面を見せたり、といろんな魅力を持っている。そんな彼女と仲良くなりたいキミは、まずは優柔不断を返上することから始めよう。

出現条件 イベント一覧でも紹介したように、いつでもＯＫなので、主人公のＨＰを0にするか、一騎討ちで負けよう。これがテディーの出現条件となる。

Age:20 Birth:5/17
CV:長沢美樹

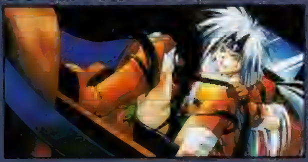
テディー・アデレード

ボーイッシュというよりも、男以上に荒っぽいジーン。こう見えて、実は自然や動物を愛する優しい一面も持っているのだが、端から見ていると、伝わってくるのは粗野な面だけ。ここは1つ、こちらから彼女に歩み寄ってみるのはどうだろう？

出現条件 D26/5/7～9/27、D27/5/6～9/26の期間内で馬術のパラメータが10以上のときに、同コマンドを実行すると出現する。

●PICK UPイベント●

突然、代われと言われても…!?



D26、27、28/10月上旬の間に、カミツレ駅とレリックス駅以外の場所で約束デート。二人が乗る馬車が急にバランスを崩し、ジーンは手綱を主人公に渡すが…。主人公の馬術パラメータで結果が変わってくるぞ。

イベントタイトル	発生期間	発生条件
酒場でケンカ!?	D26/10/7～D27/3/31	期間内（毎年10月上旬～翌年3月末日、D29は2/25まで）に酒場でデート
高原でお菓子を食べる	D26/5/20～9/30	期間内に高原でデート（D27は4/7～9/30、D28は4/6～9/28）
牧場で昼寝…	D26/10/7～11/25	期間内、好感度がかなり高い場合に牧場でデート（毎年10月上旬～11月下旬まで）
犬と戯れるジーン	D26/9/2～9/30	期間内、好感度がかなり高い場合にビーチでデート（毎年9月上旬～9月下旬まで）

ジーン・ペトロモーラ

Age:20 Birth:10/31
CV:新山志保

何かにつけてすぐに主人公を年下扱いし、お姉さん風を吹かせるスー。もっとも理想だけは高い彼女の〝おメガネ〟に適う男ってのもそうそういないだろう…。くやしいから、キミがその理想の男になって、見返してやるってのもおもしろいかも。

出現条件 D26/7/24～9/2、D27/4/7～9/30、D28/4/1～9/30の期間内、すべてパン屋のアルバイトを実行すると出現する。

●PICK UPイベント●

ブーケをキャッチして大喜び！

D26/8/5～9/30、D27/4/7～9/30、D28/4/6～9/28の期間中、好感度が少し高い状態で、サンディア岬駅で待ち合わせすると発生。たまたま見学した結婚式で、花嫁の投げたブーケを受け取ったスーは…。

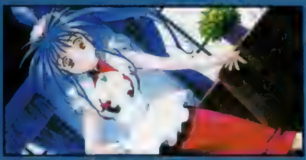
イベントタイトル	発生期間	発生条件
花を探そう	毎年8/15	期間内に高原でデート
落盤事故に巻き込まれる！	D27/10/6～年内	期間内に神殿でデート(翌年10月上旬)
パン屋のお仕事	D26/12/24～年内	期間内に、好感度が少し高い場合にパン屋でアルバイトを実行(D26以外は10/1～)
目の保養	D26/8/5～年内	期間内に、好感度が少し高い場合に灯台でデート(D26以外は4月上旬～)

スー・グラフトン

Age:22 Birth:4/23
CV:水谷優子

イベントタイトル	発生期間	発生条件
森でナメクジが!?	D27、28/6月上旬～年内	期間内、好感度がかなり高い場合に、森林区でデート
ブティックにて	毎年10月上旬～年内	期間内、好感度が少し高い場合に、ブティックでデート
砲台で脅かそう	D28/10/5～	期間内にズィーガー砲群でデート
仕事のお手伝い？	D26/12/24～年内	期間内、好感度がかなり高い場合に、レストランのアルバイトを実行

●PICK UPイベント●



嵐のアルバイター転職する!?

D27/9/1、好感度が少し高い場合に発生。キャロルから手紙を貰った主人公が待ち合わせ場所に行くと、派手なクラッカー(？)の音とともに、キャロルが「仕事を変える！」と宣言。どうなることやら…。

キャロルは、底抜けに明るい。キャロル狙いでプレイしていると、しばらく「キャハハ」笑いが頭から離れないほどだ。でも、戦争中という状況を考えれば、この明るさっていうのは実は貴重なのかもしれないね。どんな暗い世の中でも、キャロルと一緒に笑って過ごせたら…。他人からは、ヘンに見えるかも(笑)。

出現条件 D26/7/24～D26/9/2の期間内に、学問、魅力、剣術、のパラメータが10以上のときに、レストランでのアルバイトを実行すると出現する。

Age:19 Birth:2/7
CV:西村ちなみ

キャロル・パレッキー

一風変わったCFも見逃せないぞ!

★ローマでのロケを敢行した意欲作！

3月下旬からオンエアされている「みつめてナイト」のTVCMはもう見たかな！ すでに見た人もまだ見ていない人も、もう1度見るときは画面をよく観察してみよう。そう、このCMのロケ地はローマ。しかもあの名作「ローマの休日」でロケが行われた場所なのだ。これだけでもコナミの力の入れ具合がわかるよね。ちなみにCMに出演しているのは、オーディションで選ばれた女の子。目がとても印象的だ。

[illegible]

★渋谷の街に23(×2)個の「目」が出現

TVCMだけじゃなく駅貼りポスターの展開もかなりハデだぞ。なんとJR渋谷駅に23種のポスターが46枚も貼り出されるとのこと。さらに渋谷以外のいろんな場所にも112枚も貼り出される。この春、たくさんの人々が見つめられまくるのだ！

◀▲[illegible]

ときめきメモリアル ドラマシリーズ 彩のラブソング™

ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2
彩のラブソング

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(2ブロック)

ついに発売となった『彩のラブソング』。このゲームは、途中でゲームオーバーになってしまうことがないため、メインストーリー部分で詰まってしまうことはないだろう。ということで、本攻略はストーリーには極力触れずにミニゲームを中心にお届けする。また、サブキャラのサイドストーリー&ミニゲームも紹介していくぞ。

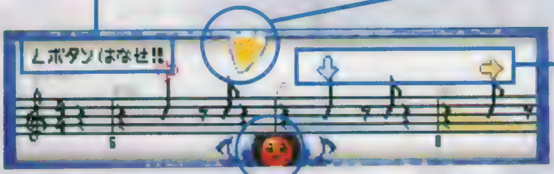
ギターゲームのしくみを大解剖!!

『Lボタンをはなせ!!』の表示

コードが変わるたびにＬ１ボタンを押し直さなくてはならないのだが、ずっと押し続けたままだと譜面の左上に「Lボタンをはなせ!!」が表示されてしまう。この間は間違った演奏と判断されるので注意が必要だ。矢印の向きが同じでも、矢印ごとにＬ１ボタンを押し直すように心がけよう。

ボタンを押すタイミング

正しいコードを押さえた上で、ピックの真下に音符がきたときに◎ボタンを押せば音が出る。このとき、正しく弾けていれば音符が勢いよく引っ込むぞ。あらかじめ「見本演奏」でリズムをよく覚えておくのも大事だが、ピックと音符の位置を見ながら心持ち早めに◎ボタンを押すとリズムに遅れないのだ。



Lボタン+方向キーでコードを決める

譜面の上に表示されている矢印の通りに、Ｌ１ボタンと方向キーを同時に押さえることが左手の役割だ。Ｌ１ボタンを押していても、間違った方向キーを押さえて弾くとミスになってしまうぞ。コードを表す矢印はわかりやすく色分けされているので、色で押さえるべき方向キーを覚えるのも効果的だ。

●色分けでもわかるぞ
Ｌ＋左ーピンク
Ｌ＋下ー青
Ｌ＋右ー黄色

顔マークのときめき度で演奏評価

うまく演奏できているかどうかの評価は、譜面の下にある顔マークを見ればわかる。この顔マークは演奏のときめき度を表しており、０〜５までの６段階あるぞ。うまく演奏するたびにときめき度は上がっていき、正しい演奏をしなかった場合は下がってしまうのだ。

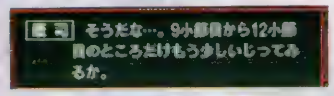
ときめき度は6段階

ギターゲーム自体がストーリーの進み具合を左右するということはないが、やはりうまく演奏できた方が良い。なぜなら、演奏の善し悪しが新曲作りに影響するためだ。新曲作りは、バンド練習のときにギターゲームと同じ要領で康司に聴いてもらわないと進まない。実はストーリーに関係するのは曲作りの方だが、それをスムーズに進めるためにギターゲームは練習しておいた方がいいのだ。

演奏の善し悪しは作曲に関わる

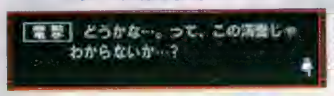
▶新曲をギターで演奏し、康司の意見をきくことは大事な作業だ。

□ちゃんと演奏すると…



◀ときめき度２以上の演奏をすれば、康司は曲のどの部分を直すべきかのアドバイスをくれる。

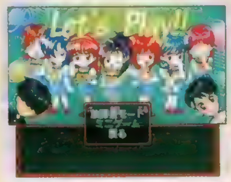
□ヘタな演奏だと…



◀曲として判断できず、康司からの意見がもらえないのだ。新曲作りの進行が１日遅れてしまうぞ。

クリア後のおまけ

エンディングを迎えた後は、クリア後のお楽しみとして「おまけ」モードが選べるようになる。本編で登場した「ミニゲーム」や回想シーンが見られる「アルバム」のほか、本編の放課後部分だけがプレイできる「放課後モード」もあるぞ。



▶本編で一度でもプレイしたミニゲームは、「おまけ」で心ゆくまで遊べるぞ。

ギターゲームのレベルアップでピックを獲得しよう!!

「おまけ」モードのギターゲームでは、ピックセレクトで演奏する際のピックを選べるようになっている。ピックは全部で18種類あり、本編と「おまけ」では取得できるピックが異なるぞ。セレクトできるピックを増やすには、本編・おまけ共通で演奏終了時にときめき度５の顔マークを獲得すること。ピックの種類はギターレベルを表しているので、本編中ではときめき度５の顔マークを取るたびにレベルが上がり、そのピックをゲットしたことになる。また、「おまけ」ではレベルを選択してときめき度５を取れば、そのレベルのピックが取得できるのだ。

◀曲目、レベル、ピックなどを好きなように選んでプレイできるのだ。

▶レベルごとにときめき度5を出せば新しいピックが増える。

ピックは全部で18種類

本編中	おまけ
コナミ	演劇部部長
黄色	プレイヤー
チェック	紐緒結奈
クリスタル	秋穂みのり
バタフライ	古式ゆかり
黒玉	朝日奈夕子
赤×	如月未緒
白×	藤崎詩織
ブラウン	片桐彩子

 ©1994 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

片桐さんとの下校イベントは9種類!!

10月2日以降、下校時に美術室に行くと片桐さんと一緒に下校できるようになる。下校時には親密度を上げることができるし、いろいろなイベントを見ることもできるチャンスなのだ。その下校イベントは全部で9種類も用意されているぞ。一緒に下校できる期間は限られているが、いつどのイベントが発生するのかはランダム。アルバムを埋めるためにも、何度もプレイして全種類制覇してみよう。

▲バンド練習が終わった後に「美術室に行く」の選択肢を選べば、片桐さんと一緒に帰ることができるのだ。

▼下校時に2人で歩くシーンでは、たくさん会話をして片桐さんとの親密度を上げていこう。

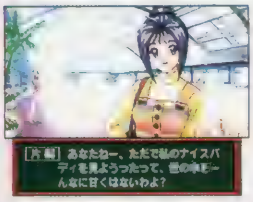
▲しばらく歩くと下校イベントが発生。いろいろなパターンがあるので、ぜひ自分の目で確かめてほしい。

デート中ミニゲームのコツを伝授

10月5日のデートでは、片桐さんと一緒に「間違い探し」「写真コンテスト」「水泳ゲーム」の3つのミニゲームに挑戦することができる。ここでは、そのうちの2つに焦点を当てて攻略していくぞ。どちらのゲームも、基本的にはそれほど難しい技術は必要としないのだが、ある程度のコツを掴まないと成功することができないぞ。本誌を参考にしてミニゲームをクリアし、デートをより楽しいものにしてほしい。

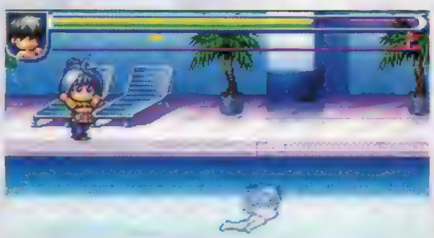
▲充実した1日を過ごすためにも、この2つのミニゲームは成功させなくちゃね。

水泳ゲーム



▶水泳ゲームをクリアしない限り、水着に着替えてくれない。諦めないで何度も挑戦しよう。

室内プールで片桐さんが水着になる条件として主人公に出すのが、この水泳ゲーム。◎ボタンと⊗ボタンを交互に押して、息が切れる前にプールの端から端まで潜水で泳ぎ切るのだ。何度でも挑戦することができるので、是非とも成功させて水着姿を拝ませてもらおう！



緑色のバー

主人公の肺活量。これがなくならないうちにゴールしなければいけない。

黄色の▼マーク

主人公が泳いだ距離。右端にある赤い旗がゴールを示している。

攻略のポイント

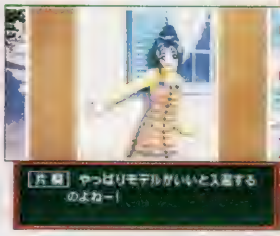
ボタンを押すたびに肺活量を示す緑色のバーがグッと減るので、連打は禁物。飛び込み直後にすぐ◎ボタンを押し、そのまま自然に進むにまかせる。その後は、失速直前に⊗→◎と素早くボタンを押すのを繰り返せばよい。つまり、主人公が進んでいる間はボタンを押さずにおいて、無駄な息を消費しないようにするのがコツなのだ。

◀キャラと背景をよく見て、止まる寸前にボタンを押すのだ。

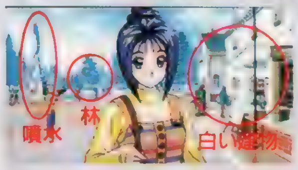
▶息がなくなったらゲームオーバー。片桐さんに笑われてしまうぞ。

写真コンテスト

中央広場で開催されている写真コンテスト。受付で参加を申し込むとポラロイドカメラを借りることができるぞ。このカメラを使って、中央広場内で片桐さんをモデルに撮影し、その写真の中から1枚を選んでコンテストに応募するのだ。何度でも撮り直しができるので、キミだけのベストショットでコンテスト入選を狙おう。



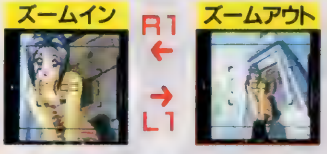
撮影場所は3カ所あるぞ



中央広場内のどこをバックに撮影するかは主人公の自由。撮影場所は全部で3カ所あり、移動するには画面内の行きたい場所をクリックすればOKだ。コンテストに応募する写真を決定するまでは、この3カ所は何度も往復できるぞ。すべての撮影場所を回ってから、コンテスト用の撮影場所を決めるのも可能だ。

方向キーとLRボタンでアングルを決めよう

撮影場所では、ポーズをとる片桐さんを見ながらフレーム内でのアングルを決めていく。LRボタンで被写体の大きさ、方向キーで構図を決め、スタートボタンでシャッターを切れば写真が撮れるのだ。ただし、目いっぱいズームアウトすると方向は変えられなくなるぞ。



中央の判定ワク内が評価されるのだ

写真の評価は、フレーム内の判定ワクの中に片桐さんの顔と胸がどのように収まっているかで変化する。写真を撮った後に片桐さんが言うセリフに注目して、応募する写真を決めるといいだろう。

①顔がすべて収まっている

顔が判定ワク内にちゃんと入っていれば「Good！よく撮れてると思う」と誉められ、入選が狙えるぞ。

②顔の一部しか収まっていない

フレーム内に顔が収まっていても、判定ワク内からはみ出していると「顔が切れてるわよ？」と注意される。

③胸だけが収まっている

判定ワク内に顔が入っていないで胸が収まっている状態だと「あなたふざけてるの？」と怒られてしまう。

④上のいずれにも当てはまらない

判定ワク内に顔も胸も収まっていない場合は、片桐さんから「これ、どこ撮ってるの？」と言われるぞ。

サブキャラライベント

▼放課後、いろんなところに行ってサブキャラたちと出会っておこう。

▲今回は割愛したけれど、仲良くなるとサブキャラと一緒に下校できる場合もあるぞ。

「彩のラブソング」では、サブキャラたちにそれぞれサイドストーリー的な物語と、それにともなったミニゲームが用意されている。1人1人のストーリーは一本の筋が通ったものになっていて、何日間にもわたって進行していく作りになっているのだ。あくまでメインは片桐さんなのでサブキャラたちのエンディングはないが、ボリューム感たっぷりのサイドストーリー&ミニゲームは「おまけ」の放課後モードで堪能してほしい。今回は詩織だけをピックアップして攻略し、ほかのキャラは紹介だけにとどめておくぞ。

藤崎詩織

文化祭の実行委員に選ばれた詩織は、毎日のように委員会のミーティングに行く忙しい日々を送っている。そして10月に入ると、文化祭のポスターを貼ったり屋外ステージの準備をしたりと、大変ながらも充実した仕事に打ち込むようになるのだ。しかし、文化祭の成功を一番に考える詩織の前に、邪魔をし始める不良たちが現れる……。

主人公が詩織と話せるのは、授業が終わってから委員会が始まるまでの少しの時間だけ。10月2日以降は、屋外ステージに足を運ばないと詩織には会えないぞ。下に載せた詩織のイベントスケジュールを参照しながら、詩織とのサイドストーリーを楽しもう。ただし下の表の内容は、他キャラのイベントがある場合は翌日に繰り越されるぞ。

▶文化祭のポスターを一生懸命に貼っている詩織。頑張っているみたいだ。

▼詩織と一緒に、自分たちが演奏するステージを見上げる主人公。

▲文化祭当日、バンドコンテスト会場となる屋外ステージが、ようやく組み上がったと詩織が教えてくれる。

詩織のイベントスケジュール

9/26	教室であいさつ(この日は以降登場せず)
9/27	必ず教室にいる
9/29	教室にいない
9/30	教室にいる(70%の確率)
10/1	移動中、ポスターを貼る詩織に遭遇
10/2	移動中に詩織と会い、一緒に屋外ステージを見に行く
10/3以降	必ず屋外ステージにいる。(移動中30%の確率で、廊下か中庭で遭遇)。ここで「実行委員の仕事の進み具合」と「気になること」を聞くと不良戦に突入
不良戦の翌日	番長から果たし状がくる。校内で武器を探した後、番長戦に突入(休日をはさむ場合はその翌日)

◀どうやら、文化祭の準備の邪魔をしにくる不良たちに困っているらしい。

♪RPG不良戦♪

この不良戦では、RPGのような戦闘画面に切り替わる。主人公は攻撃と防御のコマンドをうまく使って戦うのだ。

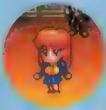
攻略のポイント

敵は攻撃前に必ずサングラスが光る。光ったらすかさず防御し、HPを温存しながら攻撃しよう。敵の攻撃は4秒間隔だが、主人公は3秒間隔なので、落ちついて入力すれば大丈夫。ちなみに、負けても実行委員が助けてくれるぞ。

●防御の効果

自分のHPを5%回復させ、攻撃を受けた場合ダメージを1/3に減らす。

●戦闘中の詩織の援護

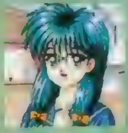


「やめてっ!」

敵ターンのときランダムで、その回の敵の攻撃をキャンセルさせる。

「大丈夫?」

主人公のHPが半分以下のとき、ランダムでHPを15%回復してくれる。



如月未緒

文芸部に所属する如月さんは、放課後は毎日のように文芸部部室で文化祭の準備に精を出していた。ある日主人公は、体育館で演劇部の稽古を見学している如月さんを見かけ、セリフをすっかり覚えてしまっていることに感心するのだった。そんなとき演劇部員の1人がケガをしてしまい、文化祭への出展が難しいということを耳にする。そこで如月さんは、主人公の言葉に後押しされるように代役に立候補するのだ。セリフを覚えていたこともあり、見事代役に抜擢されて喜ぶ如月さんだったが、思わぬ試練が待ち受けていた……。

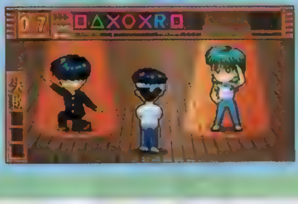
▶代役に選ばれて、何となくイキイキしているようだ。

◀如月さんは、演劇部の稽古を見ながらセリフをつぶやいていた。

◀決めのポーズに苦戦し、落ち込む如月さん。

♪振り付けゲーム♪

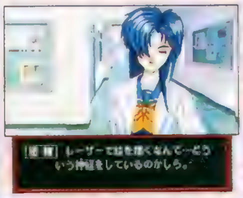
決めポーズがうまくできない如月さんの上達を助けるために、一緒に練習するのがこの振り付けゲームだ。部長のお手本を覚えて、制限時間以内に正しい順番でボタンを押さなくてはならない。記憶力が試されるぞ。



紐緒結奈

▼このときの紐緒さんの目は恐いぐらい輝いていた。

科学部の紐緒さんは、自慢のレーザー砲を文化祭で実演する意欲に燃え、野望達成の第一歩を踏み出すことを心待ちにしていた。しかし、文化祭の展示が「くだらない」レーザーアートだと聞いて部室を飛び出してしまう。主人公の勧めで電脳部に移籍することになる紐緒さんだったが、電脳部の展示も「くだらない」ゲームだと知って……。

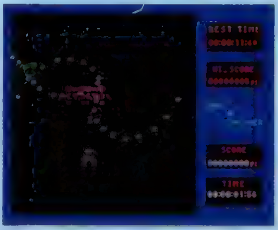


◀科学部の出展内容に怒りまくり、部室を飛び出した紐緒さん。

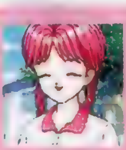
◀普通、5分じゃゲームはプログラムできません。スゴイよ。

♪スタークラッシャー♪

電脳部の入部条件のために、紐緒さんが5分でプログラムしたというSTG。電脳部部室にいるようになった紐緒さんと話すと、このゲームをプレイさせてもらえるぞ。かなりシンプルな上にハードな内容になっている。弾避けに高度なテクニックを必要とするので、生き残るのは至難のワザだ。



古式ゆかり



▼テニス部部室の脇のベンチで1人編み物をしている。

文化祭にバザーで参加することになったテニス部。この部に所属している古式さんは、趣味を生かしてバザーに出展する編み物を一手に請け負っていた。主人公はその手伝いをすることになり、部活前に2人の共同作業が始まった。そんなとき、編み物のライバルが現れる……！

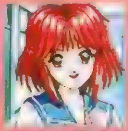
◀主人公に手を添えて、編み物をていねいに教えてくれる古式さん。

▼古式さんが簡単だって言っても男にはなかなかできないよね。

♪編み物ゲーム♪

古式さんに編み物を教わったり、バザーに出すマフラー作りを手伝ったりするときに登場する編み物ゲーム。R1→□→L1→□……とボタンを繰り返し押していき、マフラーを編んでいくのだ。いかに速く正確にボタンを押せるかが問われるゲームだ。古式さんより早く編めるように頑張ろう。

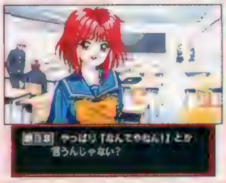
朝日奈夕子



ある日主人公は、好雄の紹介で帰宅部の朝日奈さんと知り合う。彼女は文化祭の特別イベント「漫才大会」に、親友の古式さんと出場予定。しかし古式さんの部活が忙しくて、なかなか一緒に練習できないという。主人公は、朝日奈さんから強引に古式さんの代わりの練習相手にさせられてしまう……。

◀練習相手の代わりを頼みにくる朝日奈さん。

◀漫才ネタのカンペなんか作って、ホントに大丈夫なんだろうか?

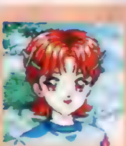


▲ツッコミについて真剣なミーティング中。やっぱり定番でしょ?

♪漫才ゲーム♪

朝日奈さんと漫才の練習に入ると、漫才ゲームが始まる。朝日奈さんがボケ役で主人公がツッコミ役だ。朝日奈さんのセリフを聞きながら、相槌やツッコミを入れていく。使うボタンは◎と⊗だけだが、ボケに合わせて相槌とツッコミのボタンを、タイミングよく押し分けないといけないのだ。

秋穂みのり



サッカー部代表として渋々バンドコンテストに出場することになったみのりちゃん。彼女はなぜか主人公に対して敵対心を抱いており、ライバル宣言をしにやってくる。みのりちゃんが怒っている理由は、どうやら主人公にあるらしいが主人公に身に覚えはない。主人公の言葉に耳を貸さず「吹奏楽部の協力を得て迎え撃つ」と言い残して去ってしまう彼女を追い、主人公は誤解を解くために吹奏楽部部室に向かう。なぜ、みのりちゃんは怒っているのか、そして嫌々ながらもバンドコンテスト参加を決意した理由とは?

▲今作でも最初は怒りっぱなしのみのりちゃん。

▶う〜ん。まったく身に覚えはないんだけど……。

▲みのりちゃんのいる吹奏楽部部室に行っても、冷たい言葉を浴びせられてしまうのだが……。

▶バンドコンテストの予選ステージで、一生懸命に歌うみのりちゃん。もちろん、実際に彼女の歌声を聞くことができるのだ。

みつめてナイト™

キミが描く純愛ドラマゲーム

コナミとレッドカンパニー初のコラボレーション作品「みつめてナイト」剣の時代を舞台に、あなた自身が描くストーリーに待ち受けているものは？最後に、あなたが手にするものは？「恋愛と純愛の違いって何だろう」その答えは、きっとこの中で見つかるはずです。

好評発売中 6,800円
(メーカー希望小売価格・税別)

〈初回プレス特典〉香り付きオリジナルポストカードセット、店頭にてプレゼント!!詳しくは店頭、又は店頭ポスターをご覧下さい。

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

「みつめてナイト」の主題歌CD(シングル)発売！[ソフィア「みつめて」C/W四月になる頃に]4・3(FRI)リリース KIDA7642 ¥1,020(税込)

コナミ株式会社
本社/〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1
北海道コナミ株式会社/東北コナミ株式会社/東京コナミ株式会社/埼玉コナミ株式会社/神奈川コナミ株式会社/愛知コナミ株式会社/北陸コナミ株式会社/大阪コナミ株式会社/兵庫コナミ株式会社/中国コナミ株式会社/四国コナミ株式会社/九州コナミ株式会社/中央コナミ株式会社

ネッ♡

東京ゲームショウ'98春 | 会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1～8/開催日:3月21日(土・祝)・22日(日)10:00～17:00 |

●商品に関するお問い合わせは●お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル0120-086-573 営業時間 月曜日～金曜日(祝日を除く)午前10.30～12.00/午後 1.00～5.00電話番号は、お間違えのないようにおかけください

●最新情報はコナミテレフォンサービス(毎週第2・4月曜日内容一新) 東京03-3436-2277 大阪06-455-0477●インターネット情報サービス ホームページアドレスhttp://www.konami.co.jp/

©1998 KONAMI ©1997 RED

KONAMI

世界中がサッカーで熱狂する'98年。藤崎、虹野のサッカー応援グッズ登場です。

5.28 ON SALE

胸にエンブレムのついたおしゃれなTシャツです。

CP665·666
ときめき SOCCER Tシャツ
●サイズ／フリーサイズ　●素材／コットン100%
メーカー希望小売価格 各 2,800円(税別)

CP665 ときめき SOCCER Tシャツ F

CP666 ときめき SOCCER Tシャツ N

いい汗かいたら、サッカーウェアのちびキャラタオルをどうぞ。

CP667·668
ときめき SOCCER タオル
●サイズ／H820×W350mm ●素材／コットン100%
メーカー希望小売価格 各 2,000円(税別)

CP667 ときめき SOCCER タオル F

CP668 ときめき SOCCER タオル N

使い道が広いバンダナは何枚あってもうれしいね。

CP669·670
ときめき SOCCER バンダナ
●サイズ／H550×W550mm
メーカー希望小売価格 各 1,200円(税別)

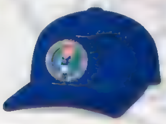
CP670 ときめき SOCCER バンダナ N

CP669 ときめき SOCCER バンダナ F

フロントにワッペンのついたおしゃれなキャップです。

CP663·664
ときめき SOCCER キャップ
●サイズ／フリーサイズ(アジャスター付)
●素材／コットン100%
メーカー希望小売価格 各 2,500円(税別)

CP664 ときめき SOCCER キャップ N


CP663 ときめき SOCCER キャップ F

ミニサイズながら、とても精巧にできたピンズです。

CP671 ときめき SOCCER ピンズ F

CP672 ときめき SOCCER ピンズ N

CP671·672
ときめき SOCCER ピンズ
● 疑似七宝　● 台紙付き
メーカー希望小売価格 各 500円(税別)

© KONAMI

● 発売日および商品の仕様、デザインは変更になる場合がございます

ときめき♥わくわく♥キャンペーン

実施中!

「メモリアルコレクションVOL.4」「ときめきスタンプシート」で特製「金箔カード」「金箔シート」を当てよう!

好評発売中の「メモリアルコレクションVOL.4」あるいは「ときめきスタンプシート」に同封されている応募券5枚1口で、お店では買えない22金を使用した豪華「金箔カード」「金箔シート」を、抽選で各2,000名、合計4,000名様にプレゼント致します。

締め切り　'98年5月29日到着分有効

※詳しくは、対象商品内の応募要項をご覧ください。　※デザインは、変更する場合がございます。

金箔カード

金箔シート

キャンペーン対象商品

CP413
メモリアルコレクションVOL.4
● CP413／ 300円
● CP415(パッケージセット)／ 4,500円

CP469
ときめきスタンプシート
● CP468／ 200円
● CP469(ファイルセット)／ 4,000円

※ 1パック・1シートに応募券が1枚入っています。※ 価格は全てメーカー希望小売価格(税別)です。

コナミ株式会社
〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

商品に関するお問い合わせは　フリーダイヤル 0120-086-573
お客様相談室 コナミホットライン
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)午前10:30～12:00/午後1:00～5:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

インターネット情報サービス　ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp/cp/cp3.html

98240507

電撃 攻略王
4·11 発売予定
[parasite eve]
パラサイト・イヴ
EVEの悪夢を解き明かす――。
パラサイト・イヴ
攻略ガイド
電撃Play Station特別編集 予価 本体950円+税
電撃が一番わかりやすい!
電撃が解き明かす「パラサイト・イヴ」。見やすく、その時に何をすべきかがすぐわかるフローチャートやNMCごとの戦い方のコツなど、アヤと君の手助けとなる最適の書!!
今年も強い味方がやってきた!
'98-'99年完全版 電撃ウラワザ王
電撃ウラワザ班特別編集
予価 本体1,350円+税
4·18 発売予定
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03·5280·7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

DPS ソフトレビュー The DEEPER ザ・ディーパー

どこまでも深くやりこむ!
最強のゲーム評価記事

DPSのソフトレビューは3部構成。Part1では話題のソフトをピックアップして、4人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part2は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当します。そしてPart3では、レビューでプレイできなかったソフトを紹介していきます。

レビュアー紹介

岩崎啓真	本誌コラムでもおなじみのゲームクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
ウォルフ中村	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテランライター。アーケードやパソ通にも詳しい。
なんでもゆうこ	RCG好きの女性レビュアー。ピュアな心でソフトをプレイ、感じたままにレビューする。
[illegible]	クールなレビューがモットーの理論派ゲーマー。ただしギャルと格闘には熱くなる。
かんの字	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。週末は200円しか持っていない。
TAC★	洋ゲーとPZGが得意だが、メガネっ娘とメイドさんと人形に情熱を燃やす困った人。
ドワーフ西谷	難解なSLGから渋いオヤジゲーまでオールマイティにこなす超ベテラン。
PON	RPGや育成ものならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーとする。
ミミっちい	どんなジャンルもOKだが、獣耳ギャルには理性がブッ飛ぶ。「ですぅ〜」が口ぐせ。
城イドム	"挑戦"をテーマにゲームのプレイに燃える、熱血漢ゲーマー。STG、ACTが得意。
ゆかマン	床を生活の拠点とする元祖床寝レビュアー。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
[illegible]	「ロックマン」シリーズを愛し続けてはや10年。少年の心を忘れず、ACTに燃える。
[illegible]	毎日が「うきうきウォー!」。かなりハードなものまでOKの超ベテランゲーマー。
袋こ〜じ	強い相手を求めさまよう無類の格闘ゲー好き。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
小岩	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。こがん。
[illegible]KING	馬ゲーからHゲーまでオールジャンルOKのオヤジ系若手ライター。声がでかい。
[illegible]	瀬戸内海の暴れん坊。ゲームに懸ける情熱は、海よりも激しく燃え上がる。

鉄拳3

■ナムコ■対戦ACT■3月26日■¥5.800

個性的なキャラクターが人気の3D対戦格闘ACT第3弾。アーケードからの移植だが、PS版オリジナル要素も充実している。

岩崎啓真

書くところがなかったのでここに書きますが、『鉄拳3』はアーケードマニアに言わせると、当たり判定などが若干違うため、アーケードでは入った連続技が入らなかったりするそうです。僕はアーケードをやり込んだわけじゃないので、そんなのはさっぱりわかりませんでした。まあ参考に。

100点がついても驚かない完成度。さすがに背景などはアーケードと見比べれば、はっきり違いがわかるが、単体でプレイしている分にはほとんど気になるまい。さらに、その問題をおぎなって余りあるオプション・おまけなど、ほとんど文句なし。では、なぜ95点かというと、やはりシリーズものの宿命から逃れることはできず、新しさを感じにくかったため。だが、なんにしてもオススメ品であることは断言できる。

95

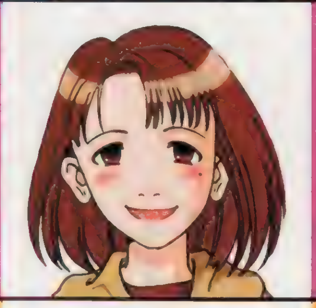
ウォルフ中村

いよいよプロ野球も開幕。昨シーズン、私が応援している2チームの戦いぶりは見事なまでに正反対でした。期待を裏切ってくれちゃったファイターズと期待どおり(決して「期待以上」ではない(笑))の活躍をしてくれたベイスターズ。はたして、今年はどんなシーズンになるんでしょうか。

横移動や受け身といった新システムが入ったため、前作以上に熱い攻防(読み合い)が楽しめるようになった。移植度は高いし、コンシューマならではのオリジナルモードも豊富に用意されている。CDの読み込み時間も短いので(木人を使うと毎ラウンド読み込むことになるが、それでもさほど気にならない)。ジョイスティックさえあれば、業務用とまったく同じ感覚でプレイできるだろう。横移動用のボタンを設定できるのも◎。

100

なんでもゆうこ

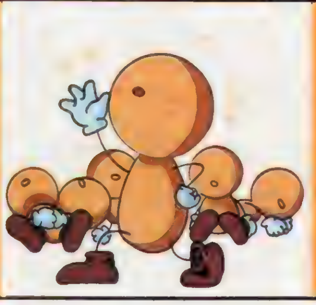


あいかわらずゲーム三昧の日々を送っているのですが、ちょっと最近心が病んできたかも。というのも、ゲームの主人公になって「あれもこれもやんなきゃ!」っていう夢を頻繁に見るようになったからです。これって現実とゲームの世界の区別ができなくなってるってこと? かなり重症…。

いやー、オープニング&エンディングCGのクオリティの高さにはビックリですね。表情まで細かく作り込まれていて、ドキッとしてしまいました。ゲーム内容のほうも、アーケード版と間違えそうなくらい、すごく良いできだと思います。ただCOMのルーチンがちょっと変わってるみたい。PS版オリジナルのフォースモードは、アーケードでやり込んでいる人でも難しいレベルで、手応えバッチリ。興味があればぜひ。

95

電撃レビュアーズ



「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part1の4人目と、Part2のソフトレビューを担当します。さまざまなソフトに幅広く対応できるように、得意ジャンルの異なる10数人が常に待機中。詳しいプロフィールは左のレビュアー紹介を見てくださいね。

前作までは、しっくりこなくて手をつけてなかったんだけど、「3」はアクションの素晴らしさにひかれて遊んでました。元・アクション役者のはしくれの目から見ても「3」のモーションは、他の追随を許さないレベルっす。相手の技のガード属性も知っておかないとまともに対戦できないのが、あまり好きじゃないけど、コンシューマでは、それもたいした欠点じゃないでしょ。基板を買うよりいい感じ。

【TAC☆】

95

PART1

パラサイト・イヴ

■スクウェア■RPG■[illegible]

美麗なムービーを多用した映画的な演出が特徴のRPG。戦闘システムはアクティブ・タイム・バトルを採用している。

アイテムの数の制限が妙に厳しい、見づらいマップがかなりある、ダッシュを使っても移動速度が遅く、遠景の画面になるとかなりイライラする、後半になると敵の攻撃が非常にキツイ…などなど、欠点を挙げると多数出てきてしまうゲームだ。だが、ストーリーの展開はかなり巧みで、今までのRPGとは一味違う。戦闘には目新しい要素を多数入れているし、なによりカッコいいと思う。個人的にはオススメしておきたい。

80

装備のチューンナップが楽しい。「FF」などでおなじみのアクティブ・タイム・バトルに「キャラの移動」という要素が入るだけで、かなり雰囲気が変わる。ただそれだけに、戦闘時に移動可能な範囲がわかりづらい、戦闘で入手したアイテムをその場で使えない（持ち切れない分は破棄）、きちんとレベルアップしていないと終盤で経験値稼ぎ＆弾薬稼ぎを強いられる、などの点が惜しまれる。ボタンコンフィグができないのも残念だ。

75

ジワジワと恐怖を駆り立てるようなシナリオや演出にのめり込みました。原作を読んだことはないんだけど、映画版とはストーリー的につながりがあるようなので、ある程度の知識をつけてから遊べば、より楽しめる作品ですね。ただ、広大なフィールドがあるので、個人的にはマップがほしかったところです。やたら強い敵が出てきたりもしますが、アクション要素が取り入れられた戦闘シーンは、スリリングで最高に楽しいです。

80

発売前から注目を集めていたムービーも含めて、総合的に見たゲームのデキは期待を裏切らない水準の高さ。ただ、視点がロングに引かれる場面では主人公の移動速度が異様に遅くなったり、ゲームが進むにつれて理不尽な攻撃をする敵キャラが増えたりなど、問題点は皆無というわけでもない。まぁ、そこまで多くを求めるのもぜいたくな話だけど。これでも点数は、からいくらいかも。買って損なしです。【がんの字】

85

ツインビーRPG

■コナミ■RPG■[illegible]

コミカルなキャラクターが登場するRPG。ゲームの世界に吸い込まれたプレイヤーが、ツインビーたちと協力して、悪に立ち向かう。

今までのイメージをまったく崩さない3Dモデリングは素晴らしいデキだと思う。だがゲームの内容には問題アリ。FC時代のソフトを思い出す古くさいシナリオ、見通しが悪くすぐに迷うマップ（キャラを大きく見せるためか）、序盤と中盤でやたらとキツくなるバランスなどなど、正直言っていただけない。ただ、声優陣がラジオドラマなどと共通の豪華な顔ぶれなので、声優が好きな人にはオススメできるか？

55

ベルを戦闘アイテムとして扱うなど、RPGになっても世界観はそのまま。フルーツを使ったアイテム作成や戦闘時の合体攻撃もうまくなじんでいる。ただ、システム部分の作りはイマイチ。クセの強い視点（しかも建物に出入りするたびに元に戻る）、見づらいマップ（ゲーム中の表示角度は取扱説明書にあるものと異なる）、融通の効かないメニュー（全キャラの装備くらい一度にやらせてほしかった）あたりには特に悩まされた。

50

マップが見にくく、ゲームのヒントが少ないので、次に何をすればいいのかたまに迷ってしまうことがあります。また、平均して敵が強いので、序盤はかなり苦労するでしょう。経験値を稼ぎながらゲームを進めていかなくちゃいけないから、どうしても展開がゆっくりに感じられるし。あと、持っている武器でフィールド上の物体を壊せる…なんていうシステムは、もっと多様できると良かったなあ。総プレイ時間も短すぎる気が。

65

戦闘はリアルタイム方式だし、基本のグラフィックはすべてポリゴンだし、システム面から見ると某名作RPGのいいとこ取りな印象。けど、それを巧みに「ツインビー」シリーズ独特のテイストにアレンジしているのがうまい。プレイヤーの性格が、ゲーム展開や女性キャラの好感度に反映される会話システムなど、オリジナルの要素もグッド。ファン以外のユーザーにもオススメの秀作。【がんの字】

85

PART2

The HIVE WARS

■ケイエスエス■STG■2月26日■¥6,800

敵基地や古代遺跡など様々なステージが舞台の3D・STG。360度全方位に及ぶ3Dグラフィックは圧巻。

シュピター藤平

ムービーの途中に3D・STGが挿入されるって感じのゲーム。かなりな洋ゲーテイストで、大味なところがあったり難度にばらつきが見られるが、演出の素晴らしさはそれを補って余りある。個人的には、ゲーム中のBGMが実によく状況を演出していて、うまくゲームを盛り上げていると感じた。ただ、説明不足なところがあり、なんでやられてしまったのかがイマイチ把握しづらいところも。それさえ我慢できれば……。

70

城イドム

超キレイなグラフィックやオーケストラばりの音楽など、演出面ではPSの3D・STG系ソフト中で最高峰のデキ。全18面には何種類かの異なる進行システムが用意されているので、メリハリのある戦闘が楽しめる。連射機能のあるコントローラでないと難易度が高くなってしまうなど細かい点で不満もあるが、それを補って余りある完成度だ。ゲーム内容も合格水準だが、カッコいい演出に引かれる人に特にオススメしたい。

85

湾岸トライアル

[illegible]■RCG■[illegible]

映画を思わせるムービーを1時間以上収録したRCG。5人の女の子が、様々なストーリーを繰り広げる。

なんでもゆうこ

ムーヒーとレースが繰り返されて、ゲームが進んでいくのがちょっと新鮮しかもカワイイ女の子が5人も出てきます。それぞれの女の子にはストーリーが2つずつ用意されていて、結果によっては先のストーリーが見られるから、レースにも自然と力が入っちゃいます（笑）。敵マシンがけっこう手強いけれど、スピンやクラッシュがないからRCGが苦手でもそれなりに遊べるレベルただ敵の最速マシンは強すぎるかも。

65

城イドム

車体の動きが軽すぎるなどRCGとしてはもう一歩で、ストイックに走りを極めたい人には向かない。ストーリーモードで女の子が登場するムービーが入るのは目新しい（ムービーのクオリティがイマイチなのが惜しいが）。コース数なども少なめで、グラフィックもももうひとつ。標準のコントローラではカーブが曲がりにくいので、ネジコンでプレイすることを強く勧める（アナコンのアナログ入力も対応していない）。

50

ザ・コンビニスペシャル～3つの世界を独占せよ～

■アートディンク■SLG■3月12日■¥5,800

ネコの世界、RPGの世界、荒れ果てた近未来といった一風変わった世界で、コンビニを経営するSLG。

ドワーフ西谷

面白いことは確か。しかし、せっかく魅力的な世界が3つも用意されているのに、経済の法則や住人たちの反応に大差がないのは残念だ。グラフィックも同様で、システマティックである分、世界ごとの隔たりが感じられない。やはり単なるマイナーチェンジという感は否めないところだ。もちろん、マイナーチェンジや新データ版が悪いとは言わない。しかし、そういう作品であるなら価格設定はもっと安くするべきだと思う。

60

ミミつちい

舞台が異世界というだけあって、品揃えの奇妙さが笑えました。シリーズ前作と比べても、操作が滑らかになったり、超高速モードが付いたりとストレスはなくなってます。でも、仕事で手が放せずに2～3時間放置しておいたら、資産が数十億規模まで勝手に発展していたあたりはゲーム性を疑うですぅ。好意的に表現するなら、難易度を下げ過ぎでは？ ただ質は格段に上がっているので、シリーズのファンなら買いかな？

55

牌神2

■アクエス■TBL■3月19日■¥5,800

タレントの松村邦洋氏を実況に起用した麻雀ソフト。打ち手をレクチャーしてくれる学習モードなどを搭載。

袋こ～じ

対戦相手がプロ雀士だけあって、かなり強いです。打ち方も正統派（堅実に上がりを狙ってきます）で、もちろんイカサマは一切なし。ある程度、麻雀に自信がないと、キツイかもしれません。処理速度や相手の考える時間は非常に速い（短い）ので、テンポよく局が進むのは気持ちいいです。ただ、全体的に地味なんですよね…。おそらくウリであろう松村邦洋氏の実況も、氏を個人的に嫌いな僕にとっては、マイナスですし…。

55

ほや～田島

オーソドックスに作られた麻雀ゲーム。エキスパート向けだった前作から一転、初心者向けのフレンドリーな麻雀へと変貌を遂げた。ただ、手軽に麻雀を楽しめるのはいいけど、このゲームならではという要素が希薄。イカサマもないし女の子も登場しない。同じ方向性を持った数多くの麻雀ゲームの中から、一歩飛びぬける程のものは感じなかった。あと、のべつしゃべりまくる松村邦洋の実況がウリらしいが、すぐに飽きる。

65

点数の見方 ・点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

PART2

みつめてナイト

■コナミ■SLG■3月11日■¥5,800

理想の女の子と結ばれるか、騎士として王国に名を馳せるか。2つの目的が用意された恋愛SLG。

袋こ〜じ

やはり端的に説明すると「ファンタジー版ときめき」になってしまうのですかね…。画面の構成やプレイ感覚など、非常に近いです。ただ、「ときめき」と同じようにプレイしているだけじゃ、このゲームの本当のおもしろさはわからないと思うんですよね。インパクトという点では若干弱い気もしますが、丁寧に作られた作品ではあります。「あっさり」感はあるものの、個人的には「ときめき」を超えていると認知しました。

85

ほやへ田島

ファンタジー的な世界を舞台にした恋愛SLG。基本的なシステムは「ときめき」とほとんど同じなので、あまり新鮮味はない。しかし、操作感は良好だし、非常に丁寧に作られているので、安心して遊べます。キャラの個性もよく立っているので、絵柄に引かれるなら間違いなく楽しめるでしょう。とりたててコレっていうポイントがないのと、キャラごとのストーリーがやや希薄な部分がちょっと気になりました。

85

GUNばれ! ゲーム天国

■シャレコ■STG■3月19日■¥5,800

ガンコン対応の縦スクロールSTG。豪華声優陣演じるユニークなキャラクターたちがゲームに華を添える。

うさぎ松崎

ガンコンを使用した2P同時プレイの採用や、約30分に及ぶアニメーション（オマケだけど）など、ただSS版のベタ移植でない点は評価に値する。しかし、オマケ部分が充実しているのはいいのだが、肝心のSTG部分がおろそかになってしまっている印象を受けた（逆にSTGがオマケだ、と言われればそれまでだが…）。フリーコンティニューなので、時間さえかければ誰でもクリアできるのはいいけどね……。

65

小岩

アーケード版やSS版に比べると演出面が「ゲー天」らしくない（ひかえめになった）感じ。STG部分も基本はしっかりできているけど、意外に単調であまり楽しめなかった気がする。しかし、それを補ってあまりある"オマケ"には感激！ 30分近くに及ぶアニメーションやラジオドラマなどが豊富に用意されていて、「ファンなら絶対に買い！」の内容に仕上がっている。これだけのために買っても決して損はしないハズ。

85

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ

■サクセス■ETC■3月19日■¥5,800

TV番組でおなじみの「電流イライラ棒」をPSに再現。デュアルショック対応で刺激を直に感じられる。

PON

このゲームはアナコン＋デュアルショックが前提です。普通の✚キーではナナメに動かしにくく操作性は良くないが、アナコンは微妙な操作もOKなので快適。ミスしたときもブルブルッときて、腹が立つよりも思わず笑っちゃいます。実況がTV番組の雰囲気を再現してるし、自分でコースを作れるのも良し。1人で黙々とやるより2人以上でプレイした方が断然面白いので、パーティゲームとして買うのが吉でしょう。

70

Z佐藤

実況がTV放送そのままって感じで雰囲気バッチリ。それにコースの種類も豊富だし、エディットも可能。また画面を分割しての2P対戦もできるなど遊びごたえも十分だ。ただ、標準コントローラでの操作はちょ〜っとキツイ。クリアしたいならデュアルショックを使ったほうがいいかも。振動機能対応っていうのも◎だしね。完成度に関しては、ほとんど文句ナシのデキなので、イライラしたい人は1度お試しあれ。

70

ファイナルファンタジーⅤ

■スクウェア■RPG■3月19日■¥4,800

SFCで発売されたタイトルをPSに移植。ジョブチェンジやアビリティなど、魅力的なシステムが特徴。

袋こ〜じ

ゲーム部分だけをみれば、ほぼ完全移植。OP＆EDにPS用に追加されたムービーは、「Ⅳ」のときよりはるかに進化しています。それでも、これだけのために「買い」とは言えないですね…。気になるのは、ディスクアクセスの遅さ。画面切り替えのたび（戦闘画面やキャンプ画面など、切り替えの演出も若干違う？）に、「お？」と思えるほどCDを読みにいきます。SFC版をまだプレイしたことない人用でしょうかね…。

65

小岩

戦闘突入時やマップが切り替わるときなどの読み込みが若干気になるぐらいで、基本的にはSFC版とまったく同じ。もともとストーリー、システムともに充実している作品なので、SFC版をプレイしたことがない人なら、新鮮に感じて楽しめるかも。¥4,800という良心的な値段もそれなりに魅力的だしね。ちなみにオープニングとエンディングに挿入されるムービーのデキはかなりイイので、1度見ておいて損はないっす。

65

プリズムランドストーリー

■ディー・クルーズ■PZG■3月11日■¥5,800

ファンタジックな世界観を持つブロック崩し。特殊ブロックやパワーアップアイテムが多数用意されている。

TAC★

全101面が淡々と進むストーリーモードは、初心者向けというにはボールのスピードの上がり具合など、けっこうキツめの内容。その場復活の無限コンティニューで何とかしてある感じがして、なんだかなぁ…。やってると時間だけはつぶれてるんだけど、面白かったという印象はないっす。ボールの動きが激しくなると攻撃技選択のウインドウばかり開いて、まったくゲームにならなくなる対戦モードは、再考の余地あり。

50

Z佐藤

ファンタジックなブロック崩し。こういうゲームだからこそセリフやムービーが必要なのでは？ 演出的にちょっと地味すぎる感じがした。操作性はコントローラでも十分楽しめたので問題ナシだろう。ステージの種類は多いし、最後に待ち受けるボスの演出も面白い。特に燃えたのが対戦プレイ。合計で、100バトル以上も遊んでしまった。サクサク進む展開は良いんだけど、派手さがないのがとっても残念。かなり惜しい1本だ。

60

イメージファイト&Xマルチプライ /アーケードギアーズ

■エクシング エンタテインメント■STG ■3月19日■¥4,800

アーケードで熱い支持を得た2つのSTGをまとめて移植。縦スクロールと横スクロールのカップリング。

ミミっちい

レトロゲームファンにはうれしい限りのカップリングですぅ。特に「Xマルチプライ」は、コンシューマ機への初移植（だったと思う）！ 「沙羅曼蛇」と双璧をなす2大グロテスクSTGとして名を馳せた作品がもう一度プレイできるなんて感涙モノ。ただし、両タイトル共に難易度が高く、あまりオススメとは言い難いです。移植度はなかなかですが、元を知らない人や思い入れのない人には厳しいので点数は低め。

60

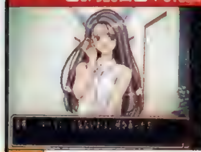
城イドム

移植度への細かい不満点もあるが、元のゲームの面白さは再現されているので、当時を懐かしく思う人なら買ってもいい。「イメファイ」で、ポッドシュート専用ボタンが用意されているのもうれしい配慮だ。ただ、収録作品はアクが強く、敵の出現パターンを覚えていない人がクリアするのはツライかもしれない。最近のSTGと比べると難易度も相当に高い。あとオマケモードがほとんどないのも、ファンとしては残念だった。

60

卒業Ⅲ ～Wedding Bell～

■小学館プロダクション■SLG ■3月26日■¥6,800



生徒と結婚しているという秘密を知られることなく、生徒たちを無事卒業させることが目的の育成SLG。

ジュピター藤平

ゲームシステムが特別良くできているというわけではないが（「卒業」はシリーズ通してそうだけど）、誰にもナイショの新婚生活というシチュエーションには、けっこうグッと来るものがある。ちゃんとプレイしていれば最低週に1回はイベントCGが見られるし、メッセージもフルボイス。OPムービーのセンスも悪くないし（歌もある）、キャラが好きなら買って損はないと思う。かく言う自分も、しっかり買いの予定です。

75

袋こ〜じ

育成SLGとしては、前作（「I」や「2」を指す）よりは簡略化されて、遊びやすくなっているものの、何をしているのかイマイチつかめなかったです。ただ今回は、「キャラ＆シチュエーションが超イカす！」という点に評価は集中。新婚っすよ、新婚（笑）。一見地味そうな彼女たちも、いざプレイしてみると、もう魅力爆発（暴発？）状態。僕的に、菊池がツボにハマりまくりなのが、高得点の理由でもあるのですが…。

90

柿木将棋Ⅱ

■アスキー■TBL■3月18日■¥6,800

学習機能や定石の指定など、豊富な機能を持った将棋ソフト。指し手はすべて音声で読み上げてくれる。

ドワーフ西谷

「速さ」「強さ」共に申し分なし。真面目に棋力のアップを目指すユーザーにとっては最良と言ってもいいソフトである（あくまでも家庭機用に限っての話だが）。オプション機能も必要にして十分な品揃え。レベル設定が可能なヒント機能のおかげで初心者にとっても十分実用に耐える作品に仕上がっている。あえて難点を挙げるとすればシミュレータであるがゆえの素っ気なさ。もう少しプレイヤーを熱中させる仕掛けがあれば…。

75

ミミっちい

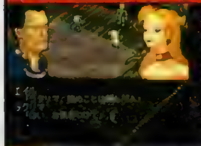
毎度情けない話ですが、将棋に関して語れるほどの知識は皆無。でも、雰囲気は今までプレイした将棋ソフトの中でもかなりイイ感じです。盤面のバリエーションも豊富だし、煩わしいボイスもカットできる。それでいて、BGMは落ち着いたモノが揃っているし、思考も速い……かな？ それと、ヒント等のオプション機能も充実していてグー。強さに関しては、ド下手な私では一勝もできなかったので評価なし（ゴメンナサイ）。

70

PART2

REBUS

■アトラス■RPG■3月26日■¥5,800



ファンタジー世界で、魔力を持ったカードを使って戦うタクティカルRPG。キャラデザインは天野喜孝氏。

PON

音楽がカッコイイし、ストーリーはなかなか面白い。何より天野キャラが良い味出してます。しかし反面、システムはわかりづらく面倒で、作り込みの甘さが感じられます。地形との相性がありながら高低差がわからないとか、移動しないと行動コマンドが出ないとか、不満を挙げればキリがないほど。また、カルティアに頼りすぎていてユニットの個性がなく、肝心の戦闘がつまらないのも×。雰囲気は良かっただけに残念。

55

小岩

カルティアというシステム自体は、戦略の幅が広がってすごく良い。ただ、誰でも使えるという設定のためにキャラの個性が感じられないし、戦闘ではなんでもあり状態になってしまい楽しみが半減している。ほかにも属性の相性や地形など、戦闘に影響する要素のほとんどが練り込み不足という感じ。世界観やストーリー展開は、すごく引かれるものがあるんだけどなあ。もう少し戦闘システムがしっかり整っていれば……。

65

サムライスピリッツ剣客指南パック

■SNK■対戦ACT■3月25日■¥5,800

2D対戦格闘。アーケードで人気を集めた「サムスピ」と「真サムスピ」の2タイトルをカップリング。

ジュピター齋平

もうずいぶん前のゲームだからよくは覚えていないけど、それでもやっぱりキャラパターンは削られてるなぁ。プレイにはあまり支障はないと思うけど。ガルフォードの中断りの戻りをストライクヘッズでキャンセルするなんてこともバッチリできるので、移植度も低くはないだろう。ただ、読み込みの長さは致命的。デモをOFFにしないと、1試合ごとに1分前後待たされる（OFFにしても20秒前後かかる）ってんだから。

60

うきき松崎

「サムライ」シリーズの第1作目と2作目を1枚のCDで、というのは個人的にうれしい（特に「真」はコンシューマで初めて？）。少々読み込み回数が多いのとキャラパターンが少ないのは残念だが操作感は悪くなく、標準のコントローラでも問題なくプレイできた。欲をいえば、ちょっと昔のゲームなので付加価値が欲しかった（ボスキャラを使えるとかね…。もしかしたらウラワザである？）。ファンにはうれしい1本。

70

金田一少年の事件簿 ～地獄遊園殺人事件～

■講談社■AVG■3月26日■¥5,800

人気マンガを原作にした推理AVG。プレイヤーが金田一になって、殺人事件の謎を解き明かしていく。

小岩

AVGにしては珍しくリアルタイム制を導入していて自由度も高い。自分の取った行動が後々の展開に直接影響するアイデアも面白いので○。けど、リアルタイム制のため、イベントが発生する時間帯までずっと待たされる欠点もあるし、マップが異常に広くて移動に時間がかかってしまうのは減点材料。グラフィックは良質だしストーリーには引かれるものがあったんだけどな……あと一歩練り込みが足りなかった感じ。

65

背徳KING

人気マンガ＆アニメのゲーム化。でも、これ声優陣がアニメと違います。主人公の金田一はもちろん、美雪や剣持警部の声まで違う。明智さんは同じなんですけどね。アニメ版が好きな人にはちょっと……。でも、挿入されるアニメはキレイだし、殺人現場を調べて、手がかりをつかみトリックを見破るのもなかなかハマる。しかも、ゲームの進め方によって、殺人現場や殺人方法が変わったりするので、かなり楽しめるはずだ。

70

吉村将棋

■コナミ■TBL■3月5日■¥5,800

「永世名人II」を生んだ作者による新作将棋ソフト。予測読み機能搭載でスピーディーなプレイが可能。

がんの字

将棋ゲームとしてのシステムは「永世名人」でほぼ完成されていた感があるだけに、システム部分にあまり変化が見られないのは仕方のないところ。とはいえ、コンピュータに解かせる詰め将棋モードなど、対局以外に楽しめる要素が残っているのはファンにはうれしいかな。COMのレベルは、1から作り直して強くした、というだけあって初心者お断りの本格派。入門レベルでも相当かしこいので、手ごたえはバッチリだ。

75

ドワーフ西谷

画期的とも言えるのが、棋譜の再現モード。大橋宗桂、天野宗歩など（普通の人は知らないと思うが、棋界では歴史上の偉人クラスの人々）の対局を盤面で確認することができるというのは、実にありがたい。好きな人にとってはこれだけでも資料的価値があると言えるだろう。がしかし、残念ながら肝心カナメの「強さ」が今ひとつ。思考速度も速いとは言いかねるレベルで、シミュレータとしてはちと物足りないというところだ。

55

…いる！

■マイクロ■AVG■3月25日■¥5,800

夜の学校が舞台のサイコホラーAVG。クトゥルフ神話の世界観をベースにした物語が魅力的。

PON

まず操作性に難あり。思うように視点変更できずにストレスが溜まり、移動するだけで3D酔いしてしまいます。せめて左右や後ろへの方向転換はボタン1つでできるようにしてほしかった。夜の学校の不気味さや何かが“いる”恐怖はよく表現されているけど、フラグ立てのために何度もムダに歩かされるのでテンポが悪いです。また、選択ミスが一発死につながるのに、一定の場所でしかセーブできないなんてちょっと厳しすぎ。

50

背徳KING

オープニングに登場する、主人公の幻想みたいなものから、いきなり恐怖感を煽りまくり。しかも、学校という場所が舞台になっているので、親近感がわいて怖いしね（ただ、こんな変な作りをした学校があるかどうかは別だけど）。恐怖の要素が強い「クトゥルフ神話」を題材にしているので、知っている人や、怖い話が好きな人はプレイしてみると楽しいだろう。ただ、操作性の悪さと物語のテンポの遅さが気になった。

65

東京23区制服WARS

■マップジャパン■AVG■3月19日■¥5,800

近未来の東京で女子高生たちが活躍するAVG。謎を秘めたストーリーとわかりやすいシステムが話題。

背徳KING

キャラクターイラストと、ゲーム中に登場するキャラクターとのすごい差が気になった。せっかく、かわいい女の子が大勢登場するのだから、もう少しゲーム画面の方にも気を使ってほしかったと思う。敵の組織との戦闘は、イベントのような形で発生するので、無駄に戦闘が多くなくて良い。しかし、戦闘シーンがかっこよくないのでは意味がないような…。各エリアで起こるAVGパートや、シナリオのデキは悪くないのでちょっと残念だ。

60

ほや八田島

SLGかと思ったら、戦闘のあるAVGだった。ライトタッチでお手軽に遊べるのはいいのだけれど、底が浅いので飽きるのも早いです。また、ゲーム中のグラフィックのレベルがあまり高くないのも気になる。特に、一番肝心な女の子のグラフィックが前時代的（背景だけはやたらリアル）で、木村貴宏氏によるオリジナルのデザインからは大幅にかけ離れてます。ボスだけがやたら強いというバランスの悪さも難。

50

悠久幻想曲 2nd Album

■メディアワークス■SLG■3月26日■¥5,800

魅力的なキャラクターが人気の育成SLG。“友情”をテーマに、さまざまなイベントが展開される。

がんの字

前作以上に練り込まれたストーリーは、かなり楽しめる。エンディングに気のきいた演出が採用されているなどの細かい部分も含めて、シナリオ面でのレベルアップは相当なもの。それだけに（おそらく難度の緩和をはかった結果なのだろうけど）、システムの変更でゲーム性が損なわれているのが残念。前作からのファンか、よっぽどキャラに愛着のある人にしか楽しめない、門戸の狭いゲームになってしまっている。ふぅ。

65

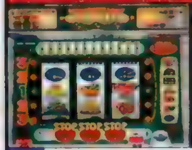
Z佐藤

前作よりも難易度が下がり、簡単にハッピーエンドが見られるようになったのはグッド。しかしどうもラクチンすぎる感じ。尽くしたのに報われないのはイヤだが、障害が少ないのも物足りない。育成もほとんど手間いらずだし……。スゴロクバトルを完全に任意にしたところも納得いかないな。そのおかげでシナリオのほうは、思う存分楽しめるんだけど。歌や声優さんなどの装飾品はとっても豪華なんだけどね。

60

実機パチスロ徹底攻略 山佐コレクション

■カルチュア・パブリッシャーズ■SLG■3月26日■¥5,800



「ワイワイパルサー2」「ケロケロパルサー2」など、山佐の人気機種を4機種収録したパチスロ攻略ソフト。

ドワーフ西谷

ゲーム性に乏しいので点数は辛目にさせてもらったが、ソフト自体のデキは非常に良い。グラフィック面での再現性は過不足もなく、リプレイはずしや設定値判別など実践的な機能を満載。採用されている機種も考えると、実用度はかなり高いと言えるだろう。ただし、当然のことながらシミュレータとしていくら優れていたとしても、それが面白いかどうかは別問題。パチスロが好きで、攻略に役立てたいという人にはオススメ。

50

背徳KING

山佐の最大ヒット機種「ニューパルサー」を筆頭に、「ワイワイパルサー2」「ケロケロパルサー2」、「タンタンタヌキ」という4機種が入って、すごくお買い得。今まで発売されてきた実機シミュレータにはなかった、クロスカウンター打法の練習までできるのだ。もちろん、リプレイはずしや設定判別、目押し練習が付いているのは当たり前。しかも、基本操作はすべて片手で行えるなど、煩わしさが軽減されているのも○。

70

PART2

トランスフォーマー ビーストウォーズ

■タカラ■STG■3月26日■¥5,800

人気のTVアニメを題材にした3DアクションSTG。ロボットとビーストの2形態を使い分けて戦う。

TAC★

けっこう広くて、どこへ向かえばいいかよくわからないマップをさまよう展開の難易度は、洋ゲー慣れした人間ならわりと遊べるけど、普通は途中で投げ出しそう、っていうぐらいのレベル。戦闘のバランスは、そんなにキツくはないっす。っていうか、落ちて死ぬことの方が多い(笑)。キャラの変形パターンなどは良いデキだけど、国内での放映と同じ吹き替えがないのは残念。キャラゲーとしては、個人的には合格点でした。

60

ゆかマン

ずいぶんハードな雰囲気になっていますねぇ。ま、「TF」って元々けっこうハードだったからそれは別にいいんですが。ただ、ゲームの難易度もえらくハードなので、いわゆる洋ゲーに免疫のない人が「ビーストウォーズだ!」っていう理由で購入すると確実に痛い目を見ると思います。地形やルートによるハマりもけっこう深刻だし、正直ゲームとしてはイマイチ。根性のあるファン向けのアイテムといったところでしょうか。

55

大阪湾岸バトル

■メディアクエスト■RCG
■3月20日■¥5,800

関西のコースを走るRCG。画面表示はすべて関西弁になっている。自由度の高いチューニングが魅力。

なんでもゆうこ

大阪のコース、大阪弁のナレーションっていうだけで、普通のレースゲームとはかなり印象が違ってます。初めから用意されているマシンも10数台あって、性能も様々。チューンナップメニューも豊富なので、改造のしがいがありますね。そしてなんと言っても、簡単にドリフトしてくれるのが良いところ。ドリフト後のマシン制御も楽にできるし、走っていてすごく爽快な気分になれるはず。敵車のイジワルさ加減も適度で○。

80

戦イトム

レースは力押しになりがちだが、車体の挙動が不自然すぎることもなく、"走りを極める楽しさ"はそこそこ味わえる。スピード感はまあまあだし、グラフィックも合格水準だ。チューンナップ要素はあるが効果を感じ取りにくい、自車が接近するとスピードアップする敵車の動きが「作られた展開」すぎるなど、もう少し工夫が欲しかった点もあるが、セーブした走行データ同士を競わせるなどの意欲的な試みは評価できる。

65

UNO

■メディアクエスト■TBL
■4月2日■¥4,800

アニメ絵のキャラと人気声優陣を起用した「UNO」。アニメーションをカットしたベーシックモードも搭載。

Z佐藤

ストーリーモードでの1対1の勝負はやはり不毛。基本的に多人数で遊ぶカードゲームなので、2人ではやはりツライ。それとカードを出したときのセリフ&リアクションを控えめにするモードもほしかった(一応あるが、切り替えてもちょっと長く感じる)。それらの点は気になるが、全体的には悪くないデキ。細かいルールが設定できるのも○だ。友だちとの勝負に備え、このゲームを使って腕を磨くのも良いかも。

70

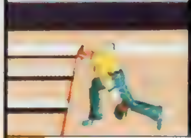
うさぎ松崎

「UNO」のゲームとは珍しい。もちろん(?)2P同時プレイが可能だが、お互いの手札が見えているので「対戦」はムリ。協力してコンピュータキャラと対戦することになるのだが、コレがけっこうアツイ。用意されているキャラたちもいい味を出してるし……。ただ、対戦中のキャラたちのセリフをボタンでスキップできないのが残念。ルールによっては長時間の対戦になるので、このへんは何とかしてほしかった。

70

わくわくボウリング

■ココナッツジャパンエンターテイメント
■SPG■4月2日■¥4,800



ベルトコンベアや街中など、ユニークなレーンが用意されたボウリングゲーム。キャラクターも個性豊か。

ジュピター鷹平

ただのイロモノかと思っていたが、プレイしてみるとそれほどでもなく、けっこう無難に、正統派のボウリングが楽しめる。逆にふざけたボウリングがお好みなら、特殊なレーンも用意されていることだし。トーナメントモードで長く遊べるのも○。ただ、ボールを投げる際のパワー調整やリリースポイントの決定を、キャラの動きで判断しなくてはならない点はどうかと思う。プラクティス以外でもゲージがほしかったな。

70

Z佐藤

投球システムが単純でグッド! これなら初心者でも短時間でマスターできる。ピンアクションに多少の違和感はあるけど、まあ許せる範囲かな。デコボコやベルトコンベアといった一風変わったレーンが用意されているのは◎。残念なのは演出面がちょっと寂しいところ。ゲームという利点を生かして、もう少しド派手に仕上げてほしかったなぁ。多人数プレイはやはり白熱するので、そっちを前提に考えればあと+10点かも。

65

PART3

ロボトロンX

■ゲームバンク■ACT■4月2日■¥3,800

アーケードでヒットしたACTをPS用にリメイク。プレイヤーは8方向移動と8方向に発射できるショットガンで敵ロボットを倒し、ステージ上の人間を救出していく。プレイ中の視点は、斜め上と真上の2種類が用意されており、プレイしやすいほうを選ぶことができる。

電波少年的ゲーム

■ハドソン■ETC■4月2日■¥4,800

人気TV番組、「進め!電波少年」で話題のゲームがPSに登場。このゲームはカラオケボックス専用のパーティゲームで、「もぐらたたき」や「だるまさんがころんだ」など、誰もが簡単に遊べるミニゲームを10種類収録。最下位のプレイヤーにはユニークな罰ゲームが待っているぞ。

タイガーシャーク

■ゲームバンク■STG■4月2日■¥5,800

水上と水中を自由に移動する潜水艦「タイガーシャーク」を操って、敵機を破壊する3D・STG。凝った兵器の設定と戦闘の描写が魅力。ロックオンを効果的に使って、与えられたミッションをクリア、最終的にすべてのミッションをクリアすることがプレイヤーの目的になる。

修羅の門

■講談社■対戦ACT■4月2日■¥5,800

格闘マンガ「修羅の門」が原作の3D格闘ACT。通常の1Pモード、対戦モードのほか、一定数のザコキャラを倒すとボスが登場する「百人組手」のモードが用意されている。さらに、利き腕と利き足、重心移動などのリアルな設定によって、高度な戦術を駆使した戦いが可能になっている。

総評

岩崎啓真

今回のオススメは『鉄拳3』。グラフィックはさすがにアーケードと比較すると落ちるが、素晴らしいデキで、ともかく格闘が嫌いでない限りは決して損はしない完成度だと思う。それと、細かい問題は多々あるが、個人的に『パラサイト・イヴ』は推したい。スマートなグラフィック、新手の戦闘システム、面白い味のシナリオと、野心的な内容がよくまとめられている(原作がホラー小説なのに恐くないのは問題な気もするが)。なかなか楽しいレビューでした。

ウォルフ中村

『鉄拳3』がすごい。業務用の基板は『2』で使われていたものより高性能。それだけに移植度が気になっていたのだが…そこは技術力に定評のあるナムコ、見事期待に応えてくれました。細かいことをいえば、ゲームバランスが業務用とは微妙に異なっていたりするのだが(業務用のCOM戦で効果的な、ジュリアの「大纒崩捶→絶招通天砲→烈震踏」や平八の「鬼神拳→右キック→鬼瓦」が決まらなくなった)、"そのゲームが持つ魅力"はちゃんと再現されている。

なんでもゆうこ

文句なしに楽しめたのが、オススメをつけた『鉄拳3』。アーケード版と比べても決して劣らないデキの良さに、ジョイスティックの購入を本気で考えてしまいました。フォースモードもかなり気に入ってしまい、全キャラ攻略に燃えまくってます(笑)。ただレビューでも書いたように、このモードは難易度が高めなので、ガンガンやり込んでくださいね。『パラサイト・イヴ』は、システム面に多少の不満はありますが、怖いもの好きなら遊んでみては?

電撃レビュアーズ

増ページでお届けした今回のレビュー。PART2の注目作は、やはり『みつめてナイト』でしょう。恋愛SLGの金字塔『ときめきメモリアル』を送り出したコナミの話題作とあって「ときめき」との比較が目立ちましたが、その丁寧な作りは高い評価を得たようです。ただし、いわゆる美少女ゲームに関しては「ときめくかどうか」が大きなポイントになるのも事実。システムの甘さが指摘されつつも高い点がついた『卒業Ⅲ』が好例です。気になる人はぜひ。

あの人気ゲームをコミック化！
豪華読み切り2本立て
大運動会に向けて
あかりの
特訓は続く！
バトルアスリーテス
大運動会
中野友貴
表紙
&巻頭カラー
エルフを狩るモノたち
矢上 裕
好評連載
爆れつハンター／SHADOWS OF SPAWN／
EAT-MAN／機動少年ナオキ／銀河戦国群雄伝ライ／
いただきっ春平!!／HAUNTEDじゃんくしょん／
ア・リトル・ドラゴン／OZN オズヌ／シーバス1-2-3／
レイラ&レイ／魔狼王烈風伝／みずほちゃんNONSTOP!
読切
ショートコミック
悠久幻想曲
2nd Album
宮須弥
特別読切
デビルサマナー
御祇島 千晶
電撃コミック
電撃ガオ！
5月号 3月27日発売 特別定価460円
電撃コミックス
TRUTHはどこにあるの…!?
宮須弥、風上 旬をはじめとする豪華作家陣が
「悠久」の世界を描く、公式コミックアンソロジー
悠久幻想曲 2nd Album
公式コミックファンブック
4月27日発売 定価：本体660円+税
好評発売中
悠久幻想曲 公式コミックファンブック①②
定価：本体 各660円+税
©1997 Starlight Marry／Media Works, Inc. ©1998 ATLUS ©1996 AIC／iPC ©1997 AIC・iPC／PIONEER LDC・テレビ東京・AEON
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ→http://www.mediaworks.co.jp/

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

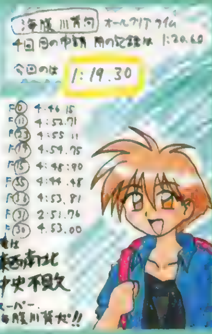
電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは 記録大発表

このコーナーではPSで達成された様々なガンバリを大募集しているぞ。申請記録は、トップに及ぶ、及ばないに関係なく受け付けているので、「こんな記録は場違いかな？」なんて心配は一切無用だ。どんな記録でも大歓迎しちゃうので、自己記録を更新したら、いつでも気軽にハガキで報告してみよう！

今号のこの1枚



◀3月1日（前号の発売前）に届いた、友松博之さん（奈良県）の申請ハガキ。なんと、前号発表の1位記録と100分の5秒差……惜しい！

読者注目のあの記録をドーンと一挙に大紹介！

今号では『グランツーリスモ』を始めとした、たくさんの記録を大発表しちゃうぞ。ちなみに、『グランツーリスモ』での優勝記録および超加速未使用の最高記録（欄外参照）は、リプレイデータを増刊号D8（6月15日発売予定）に収録予定だ。日本一の走りを体験したい人は、どうぞお楽しみに！

ザ・挑戦者ランキング

最終発表 グランツーリスモ(ルール①)

「Quick Arcade」モード、「Trial Mountain」のタイム

優勝：平出武志（長野県）　2'26"436

使用車種：R33GT-R　タイプ：Racing／MT　ネジコン使用

2位：渋谷英毅（東京都）……2'39"072	14位：木村俊之（群馬県）……2'56"621
3位：下野直也（富山県）……2'40"570	15位：上平悟（奈良県）………2'56"671
4位：ウォンリー（岐阜県）…2'42"282	16位：松永勝士（神奈川県）…2'56"691
5位：藤沢浩二（兵庫県）……2'43"861	17位：野原竜司（埼玉県）……2'56"767
6位：本間和明（愛知県）……2'45"132	18位：武末龍太（宮城県）……2'57"153
7位：新明幸治（神奈川県）…2'48"956	19位：松山仁久（石川県）……2'57"242
8位：鐘築千春（島根県）……2'55"489	20位：A-IHA（愛知県）……2'57"420
9位：団上一幸（愛媛県）……2'55"909	21位：柚賀良次（茨城県）……2'57"472
10位：中山嶺（東京都）………2'56"342	22位：西村英士（三重県）……2'57"496
11位：田所亮一（富山県）……2'56"459	23位：中田大空（富山県）……2'57"698
12位：小林由男（新潟県）……2'56"569	24位：藤田貴志（長崎県）……2'57"751
13位：星野英付（埼玉県）……2'56"602	25位：無九田（富山県）………2'57"942

30位の記録……………2'58''282	100位の記録……………3'03''164
50位の記録……………2'59''777	120位の記録……………3'06''165
60位の記録……………3'00''422	140位の記録……………3'09''783
80位の記録……………3'01''811	（参加：153名）※下の欄外も見てね！

チェック1 全参加者の記録を大発表！

▶キミの順位も即判明

上で発表のあった『グランツーリスモ（ルール①）』では、参加者全員の名前＆全国順位＆記録（使用車種など含む）をまとめた全順位表を作成。この全順位表を希望者全員にプレゼントしちゃうので、「欲しい」という人は右の要項を参考に、ぜひ申し込んでほしい。もちろん、競技に参加しなかった人でも大歓迎だぞ。

▶申し込み方法は？

『GT』全順位表を希望する人は、封筒に「返送用の封筒（80円分の切手を貼り、自分宛の郵便番号・住所・名前も書いておくこと）」を入れて、「コロシアム全記録発表係」まで送ってくれればOK（住所は右ページ参照）」。しめ切りは4月15日（当日消印有効）とさせてもらうので、よろしくね。

特別集計 風のクロノア（エクストラ・タイムアタック）

優勝：んらい（愛知県）　1'46"78

2位：山田剛史（千葉県）…1'48''43
3位：村嶋二郎（神奈川県）1'48''68
4位：海野敦志（石川県）…1'49''45
10位……1'56''96　15位……2'00''40
30位……2'38''78　（参加者：37名）

※特別集計部門でのトップは下の通り。全国の小学生または女性の皆さん、このタイムを超えられるかな？
【特A】仲大介（三重県）…2'06''35
【特D】てぃーば（東京都）2'20''20

チェック2 超記録の秘密を大研究！

「ホントにこんなタイム出せるの？」と思った人も多いかもしれないが、上位者の何人かにはプレイを録画したビデオテープなどの提出もお願いし、記録が正当なものであることはちゃんとチェック済なのだ。右の写真は梅野さんのプレイだが、上位者はこういったショートカットを編み出すことで驚異的なタイムを叩き出している。すごいテクはまだあるので、研究してみよう！

◀7つ目のエリア。ここでわざと敵に接触。

◀無敵時間を利用して、下の敵をすり抜けよう。

チェック3 募集中種目の中間発表！

バイオハザード2	峰廣陽二郎（東京都）	レオン（表）セーブ回数：0 現在の参加人数22人
グランツーリスモ（ルール②）	うづきん（東京都）	R32GT-R '89 使用 気になるタイムはまだ秘密！

チェック4 『GT（グランツーリスモ）』の新たなる挑戦を募集！

スピードを極めよう

ルール　瞬間最高速度の速さを競う。使用する車種やコース（モード）は自由。壁を利用して急加速を得る超加速のワザを、どこまで極められるかが勝負になる。

土井敬一郎（佐賀県）

1,640km/h（IMPREZA使用）※いずれ何らかの機会にリプレイデータは公開予定！

セッティングを極めよう

ルール　「Gran Turismo」モードの「最高速チャレンジ」でマックスピードを競う。車種制限はなし。マシンセッティングが重要なだけに、テクに自信がない人にも勝機あり！

平出武志（長野県）

426km/h（GTO'95 MR、MT、ネジコン使用）※超加速が使えないところがミソなのだ。

★VOL.66のオリジナルグッズ・プレゼント当選者：「カレンダー（安芸涼花作）」田中亜弥（東京都）、「ラミカード（右上／以下のラミカードも含め、朱理和都作）」藤根潔美（埼玉県）、「ラミカード（右下）」藤田祥弘（北海道）、「ラミカード（左上）」影山智子（福島県）、「ラミカード（左下）」山本直美（静岡県）。たくさんの応募をありがとう！（敬称略）★VOL.66発表の「ソウルエッジ」タイムアタック（女性専用部門）1分35秒39の記録は、ルールが誌面で募集したものと異なることが判明しました。よってこの種目のトップ記録はVOL.47に掲載した1分43秒06（天月水輝さん）となっています。お詫びして訂正いたします。

●「グランツーリスモ」では超加速のワザ（Vol.67の当コーナーで簡単に紹介）が発見され、普通のRCGとはちょっと違った記録争いになってしまったため、記録発表の規模は当初の予定より縮小させてもらいました。ご了承ください。●「グランツーリスモ」ルール①記録参考発表：「特Bトップ」は野原竜司さん（埼玉県）の2'56"767。また、超加速なしの記録では、平出武志さん（長野県）の2'54"988（NSX／Racing／MT／ネジコン使用）が最高だった（平出さんは優勝しているため、この2'54"988の記録は、上の集計には加えていないぞ）。

オリジナルグッズ披露宴

作品名：クロノア下じき
作者：ことぶき留斗（愛知県）

◀大きさは30cm×22cmくらい。複数の異なる絵柄がきれいにレイアウトされているぞ。

ＰＳが好きな気持ちをグッズ作りを通して披露しちゃうこのコーナー。今号は、ことぶき留斗さんが作ってくれた『風のクロノア』の下じきを紹介だ。ラミネート加工されている絵もセンスがよく、クロノア好きなら誰でも欲しくなってしまう作品に仕上がっているぞ。

希望者にプレゼント！

ここで紹介している「クロノア下じき」を抽選で希望者５名にプレゼントするぞ。欲しい人はハガキに自分の住所と「クロノア下じき希望」と書いて、下の応募先まで送ってね。抽選の結果は、Vol.75で発表予定だ。

応募先▶DPSコロシアム・グッズ提供係
しめ切り▶４月15日消印有効

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式種目で入賞（ブロック当選含む）すると賞金が支給されるけど、このときに賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望できることが決定！　この券は、グッズプレゼント応募時にハガキに貼っておくと、最優先で当選させてもらえるという、超便利なアイテムなのだ。ゲームの腕に自信のない人は、上手な友だちに「券を手に入れて！」とお願いするのも手だぞ。

挑戦者募集中　初心者も大歓迎！　キミも参加してみよう

記録申請の方法　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや意見などをつけてくれるのも大歓迎。できれば、使った攻略法の解説も聞かせてね。

申請ハガキのルール　原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ）。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受けつけないので、注意しよう。

エントリーのルール　１人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために"編集部から連絡の上で"証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもＯＫだ。

募集中　グランツーリスモ

ルール②　「Gran Turismo」モードのタイムトライアルの中の「Grand Valley Speed Way」でトータルタイムを競う。車種、チューンナップ、セッティングは自由。

申請記録　『ＧＴ』ルール②と明記して「トータルタイム／ラップタイム／使用車種／ATかMTか／使用したコントローラ」を書こう。リプレイのセーブもお忘れなく。

しめ切り▶５月６日消印有効

急げ！　バイオハザード２

ルール　クリア後に表示されるタイムの早さを競う。使用キャラ、使用武器などの制限はなし。クリア記録はセーブできないので、記録の証拠はビデオテープで保管しておこう。

申請記録　『バイオ２』と明記して「クリアタイム／使用キャラはクレアかレオンか（表か裏かも含む）／セーブ回数」を書こう。上位者には、後日ビデオを送ってもらうぞ。

しめ切り▶４月１日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた５部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一を目指そう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもＯＫ）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ａ」と書こう。

男性30歳上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｂ」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもＯＫ）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｃ」と書こう。

女子中高生　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｄ」と書こう。

女性一般　上以外の女性（ＯＬ／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｅ」と書こう。

新登場　鉄拳３　～タイムアタック～

ルール①　「タイムアタックモード」でオールクリアするまでのタイムを競う。使用キャラは、初期状態から使える誰を使ってもＯＫ（使用キャラの制限は今後広げていく予定だ）。

申請記録　『鉄拳３・ルール①』と明記して、「タイム／使用キャラ」をハガキに書こう。余裕があるなら、攻略に使った技についての解説も聞かせてね。

日本最強の称号は誰の手に?!

しめ切り▼８月１日消印有効

再申請の注意点

この種目では、同じ人の記録でも使用キャラが違う場合には別の記録として集計に加えるぞ。「～回目の申請です。前の記録は～です」と書く必要があるのは、同じキャラで前に記録を申請したことがある場合だけでＯＫ。例えば、風間仁で記録を申請したあとにジュリア・チャンの記録を送る場合は「～回目の申請です。…」とは書かなくていいのだ。

全参加者の記録を発表！

この種目では、全参加者の記録も発表するぞ。参加すれば必ず集計の対象となって、自分の順位まで確認できちゃうので、「優勝の自信はないんだけど…」なんて思っている人もぜひ参加してみよう。ちなみに、競技は全キャラ共通で行うが、キャラ別の集計もちゃんと行うぞ！

挑戦の受け付けは…

〒101-8305　（株）メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

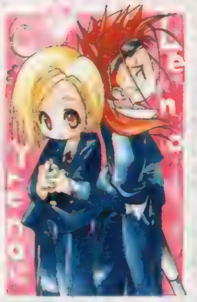
掲載予定：４月１日消印有効まで▶Vol.76で発表

報酬　参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～200人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、199～50人で「１～３位に500円」、49～20人で「１位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ１名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者19人以下の場合は賞金なし）。

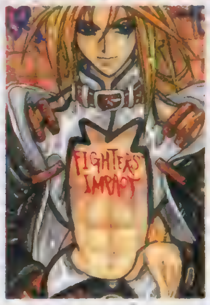
4色奴隷 Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4C奴」係

いいですよね。4C。天然色ですし。それがキミとボクとの約束。楽しげな世界が近づいてきます。お絵かきダッシュを繰り返しましょう。命がけで❤。

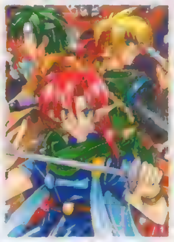


▲静岡県　ばらスィーさん：テレる2人。でも……レノはきっとワルすよ（笑）。



▼神奈川県　霧島カイリさん：確かにあまり……悪いゲームじゃないんですが。

▲東京都　神無月流風さん：主人公モテモテですから。無口ですけど。



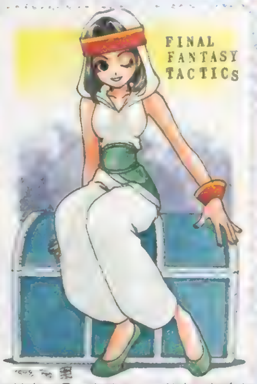
▼神奈川県　走馬あづみさん：エルフはやはり細身の剣。刺す刺す。

▲神奈川県　渚宮竜蠡さん：彼女ももう立派な大人の女。時が流れます。

▲千葉県　ブリウス伯爵さん：顔色の悪いダンピール、アルカードさんがとんでもなく美しいのですが、裏のネームがステキ過ぎです。デキれば次回はハガキ表でみんなに見えるように（笑）。

▲千葉県　明石知子さん：二人は背中合わせ。でも気持ちは……。意地っぱりですし。

▼宮城県　懐音さん：主人公に羽根のあるパターンはよくあります。

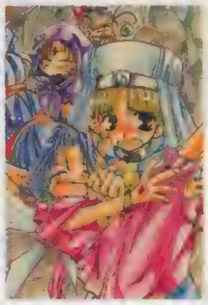


▲神奈川県　楽柚さん：彼女は相変わらず人気です。使えないのに。あ、風邪キビシイですよね。今年は特に。

▼山口県　バグ12匹さん：怪しいですよねぇ……どう見ても。いないです。現実には。やっぱり。

▲兵庫県　豆狐さん：投げつけちゃ取れませんよ。多分。本物の犬でもムリでしょう。ボール遊びは好きでも。

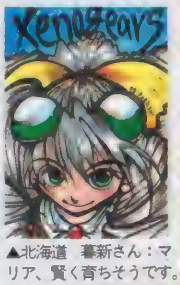
▼大阪府　なみなみさん：甘えん坊といえばフェアリー。足手まといな感じがステキです。カワイイですし。



◀東京都　山師さん：冷たい視線がカッコイイです。そうして無慈悲に戦うのです。

▼三重県　東本夕夜さん：傷跡……たくさん残ってそうです。勲章に……なるといいんですけど。

◀大阪府　クラゲ2号さん：やはり髪型でしょう。いえ、多分。きっと。



▲北海道　暮新さん：マリア、賢く育ちそうです。ゼプチェンの頭にいます。

◀静岡県　珈琲りぃさん：あそこでクラウドと出会わなかったら……一体？

◀大阪府　なみなみさん：弓は自分で当てるのが難しいですよね。

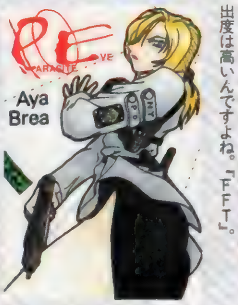
◀長崎県　みきおさん：彼女はムニィとかムギュとか似合いますよね。

◀熊本県　鵲鴉さん：風になびく髪。目は未来を。そして手には自らの意志を。

▶奈良県　藤野ケイさん：エリィはナイスバディでしょう。フェイがうらやましい？

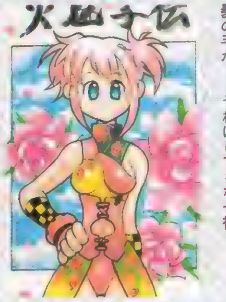
▲神奈川県　佐伯まさめさん：パーティ編成の自由度がいいですよね。

▶北海道　犬畜生さん：ローアングルから。制服も似合います。

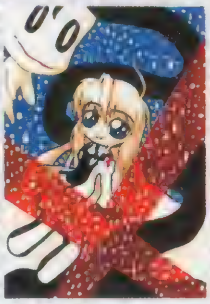


▶神奈川県　沢井ユリさん：実はみんな露出度は高いんですよね。『FFT』。

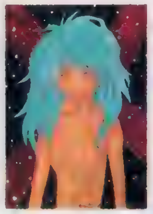
▶埼玉県　クロリーさん：中華＋αなイメージでステキですよね。そそられます。



▶茨城県　陸奥守RaNo!!さん：フェイの髪の毛が……それにしてもなぜ裸？



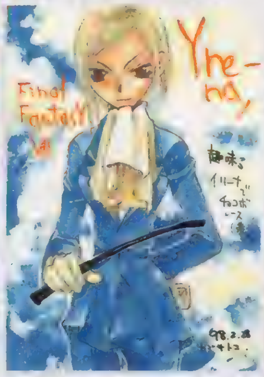
◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載



▶埼玉県　あんじさん：彼女、ナノマシンですからねぇ……。厳密に言えば人間ではないわけで。

▲北海道　香月りんさん：気持ちよさそうです。毛が微妙ですよね。ちょっと邪魔な気もします（笑）。

▼宮城県　カジサトコさん：全員でチョコボに乗りたかったような。騎手性能も違って。楽しそうです。



▶大阪府　安田真弓さん：魚を釣って料理して。話を進めるのが惜しくなっちゃいますよね。

◀岡山県　のぶすけさん：ピンクタイガーになると気性はが激しそうです。かなり。

◀茨城県　深野樹里さん：ナイスバディ。かしこないですけど。カワイイですし。

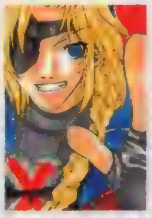
▲東京都　トリダチキンさん：リンゴが勢いよくてスゴイです。この2人って仲いいんでしょうかねぇ。でもきっとこうして学校に行くこともあるような気が。主人公が女の子のようで……（笑）。それにしてもレイジの格好は、どこから見ても妖しいですよねぇ。まあ、それが魅力なのかもしれませんけど。普段は学生服のボタンを止めてるんでしょうか？

▲宮城県　ぴろびさん：なんでみんな1人が好きなんでしょう？　固まって行動した方がいいような……。

◀熊本県　セピアの埴輪さん：ホノボノしてしまう昼下がり。のんびりしますね。

▲京都府　水玉みかんさん：舞台、これからの出番待ちって感じもします。お互いに触れない位置に立つ……。

◀岩手県　橘かなんさん：バルト人気ガンガンUPしてます。やっぱり若くんでしょうか？

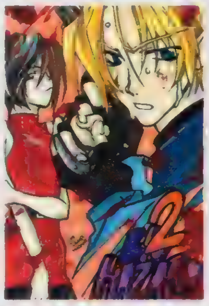


◀鳥取県　京華蛍さん＆蓮川夏目さん：明るい方ですね。この娘の気持ちは……多分……。

◀福岡県　砂々弥さん：背景は流れていないのに……疾走感があるのはナゼでしょう？

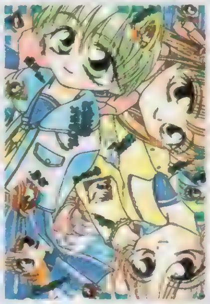
◀秋田県　速瀬宵さん：募集しませんと。1人の冒険は味気ないですから。せっかくの多人数プレイですから。

◀福岡県　櫻璃さん：ちょっと大人になった気もします。で……この服。ドキドキしちゃいますね。

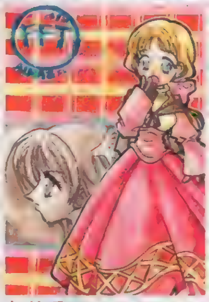


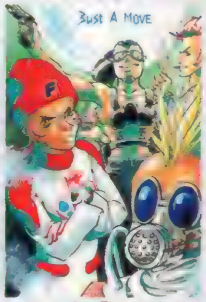
◀茨城県　鋼つかささん：深刻な戦いですよね。生き残りはわずか……みんな敵なんですから。あの後、爆撃ですかねぇ？

◀広島県　たかたかさん：SDがまたカワイイんですよ。七変化ですし。みんなでデキる格闘ゲームって感じでしょうか。

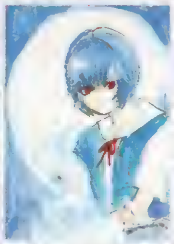


◀長野県　楠本由貴恵さん：小さな顔がたくさんちりばめてあるのがスゴイのです。「ときめき2」はまだなんでしょうか？





▲千葉県　ちったんさん：あぁもう、怪しすぎ。みんなイキきっちゃっててスゴイです。ダンスで決めるからいいんですかねぇ？



▲北海道　桜木るいさん：何に驚いているんでしょう？　でも……彼女はイロイロな意味で不幸だった気もします。本人の思惑とは別に。

◀東京都　辻槻景太さん：前半のノリのママ終わりまで行けばよかったんですけど……。

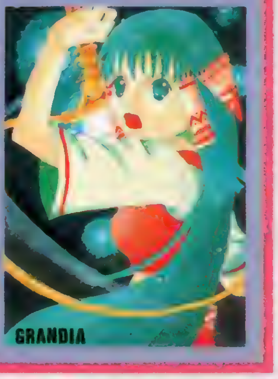
移植希望ハガキは、このコーナーで紹介中です。ＳＳ、アーケードなど移植して欲しいソフトがある場合は、ここあてでハガキを送って下さい！

▼福岡県　砂々弥さん：アクティブ連鎖は決まるとスゴク楽しいですよね。システムあのままでいいですから……。

▲神奈川県　サトウミナコさん：もしも「4」が出るのなら……やはりＰＳでしょうかねぇ？　どうなんでしょう？

▶岩手県　みなみ夏子さん：本当に普通の人向けな大作ＲＰＧなのです。だから……ＰＳに移植されたら、もっと沢山の人がワクワクしてくれそうなんですけどねぇ。どうでしょう？ゲームアーツさん……ねぇ？

◀富山県　架空葵さん：この2人はどこまでいってもケンカしてそうです。なんちゃってにしておかないとシックスは怖いことになりそうだから……。そういえば2人ともかなり危なかったような……。



PlayStation
勝利は正義かそれとも悪か!?
トランスフォーマー
ビーストウォーズ
3D
シューティングアクション
TVアニメーション!
全国テレビ東京系にて
絶賛放映中!!
発売中
価格：5800円（税別）
3D空間でも容易な攻撃が可能！
●ステージ内には、さまざまなアイテムがあり、ミッション遂行をサポート！
●トランスフォーマー個々の性能差を活かし、多彩なミッションを切り抜けろ！
―あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Takara Co.,Ltd.1998
Produced in association with Hasbro Interactive.
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
ダイノバイザーでさらに大迫力！
HMD
DYNOVISOR
¥38,800 好評発売中！
©メディアロボティックス
©TAKARA CO.,LTD.1997
※価格は希望小売価格です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

死へのカウントダウンが始まってしまうくらいゲームをプレイし続けるアナタに贈る攻略ページ、それが電撃プレイクエスチョンです。今回も、お腹いっぱいの濃くて深い攻略をお届けいたします。最後までごゆるりとどうぞ。

©1997 スクウェア キャラクターデザインサポート／バンプレスト

チョコボの不思議なダンジョン

長らく続いてきた攻略も今回でいよいよ最終回。そこで、これまで秘密にされてきた『チョコボ』の最強装備“チタン”シリーズの合成法を公開!!

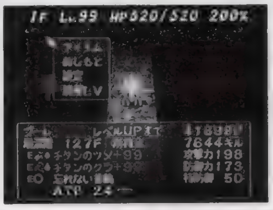
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回は合成屋とかまどを用いた合成のみを扱っているが、リサイクルボックスでもさまざまな合成が可能だ。これまでに紹介した珠の合成以外にも、オイルカードとコンフュカードで混乱よけのクラ、手助けの薬と毒薬で毒のツメ、といった現象が確認されている。いろいろと試してみると楽しいぞ。（KAZ）

発売中 ダンジョン探検RPG	▶¥6,800 ▶スクウェア
	▶MC（1ブロック） ▶不思議なデータディスク（CD1枚）つき

最後のアイテム"チタン"シリーズを徹底紹介!!

アイテムファイルの最後の空白を埋めるアイテムの内容がついに明らかに!! その名は「チタンのツメ」と「チタンのクラ」。すべての面でトップクラスの性能を誇る、チョコボ最強の装備アイテムだ。両者ともに最弱の木の装備をレベルアップすることで生み出される。コレはどうやら、監修の中村氏と開発ディレクターの青木氏がゴルフ好きであることと関係があるような（笑）。ゴルフのクラブも昔はウッド（木）だったのが現在はチタンに進化しているしね。



■チタンのツメ（NO.54）

攻撃力	99
売り値	8,000

木のツメのレベルを最高値の99までアップさせることで生み出される。最強の攻撃力を持つうえに、攻撃の成功率、クリティカルヒットの確率なども高い。ちなみに完成後のレベルは0に戻る。

■チタンのクラ（NO.36）

防御力	99
売り値	8,000

木のクラのレベルを最高値の99までアップさせることで生み出される。最高の防御力を持つことに加え、ATBバーを短くするボーナスも持つ超一流の防具。ちなみに完成後のレベルは0に戻る。

合成アイテム大紹介!!

これまでのおさらいを含めて、合成で生み出せるツメとクラをイッキに紹介。いずれも優れた性能を持つアイテムだけに、さらなる合成のベース、あるいはベースアイテムに能力を付加するための合成素材としても役立ってくれる。自分のプレイスタイルにマッチするオリジナルアイテムを作ろう。

■スナッチクロー（NO.52）

攻撃力	99
売り値	800

アディションクローのレベルを最高値の99までアップさせることで生み出される。ATBバーが満タン時に攻撃を行うと、攻撃の成功、不成功を問わず経験値をランダムでもらえる。

■サークルクロー（NO.34）

攻撃力	28
売り値	1,280

マルチプルクローとオーダークローを合体のタネ、もしくは融合のタネを使って合成する。全8方向の敵を同時攻撃できる便利なツメ。なお、合成パターンはこのほかにもいくつかある。

■ナチュラルクロー（NO.41）

攻撃力	36
売り値	24,000

火、氷、雷、風の4属性を併せ持つ、属性関係の装備の最高峰に位置するツメ。このツメの作成には、ベースとなるツメはなんでもよいが、4つの属性がそれぞれ付加されているツメが1つずつ必要。そのときにポイントとなるのは、融合のタネを使って、属性同士を消し合うことなく合成すること。やり方の一例を示すと、①フレイムクローとアイスクローを融合のタネを使って合成。②次にサンダークローとウインドクローを融合のタネを使って合成。③そして、①②で作ったツメを、合体のタネ（融合のタネでも可）を使って合成。これで完成だ（※1）。

■リフレッシュクロー（NO.53）

攻撃力	99
売り値	1,040

いやしのツメのレベルを最高値の99までアップさせることで生み出される。最高の攻撃力を持つうえに、ATBバーが満タン時に攻撃をヒットさせると、チョコボのHPが回復することがある（※2）。

■クロスクロー（NO.33）

攻撃力	28
売り値	1,440

オーダークロー2つを、合体のタネ、もしくは融合のタネを使って合成する。前後左右の敵を同時に攻撃できる。ちなみに、攻撃力などの基本性能は、ベースとなったオーダークローとまったく同じ。

■ナチュラルメイル（NO.28）

防御力	30
売り値	24,000

ナチュラルクローと同様に、4つの属性をすべて持つクラ。作成法もナチュラルクローと同様に、4つの属性を付加されたクラを、それぞれ合成して作り出す。一例を示すと、①炎のクラと氷のクラを、融合のタネを使って合成する。②雷のクラと風のクラも融合のタネを使って合成。③そして、①②で作ったクラを合体のタネ（融合のタネ）を使って合成する。これで完成となるのだが、いかんせん防御力はかなり低い。このクラを合成で作り上げたら、その特殊能力の“完全4属性能力付き”だけを、チタンのクラなどの防御力の高いクラに付加させよう（※3）。

■パワークロー（NO.44）

攻撃力	45
売り値	480

大振りのツメ2つを合体のタネ、または融合のタネを使って合成するとできる。ツメのレベルに応じて攻撃力にボーナスポイントが加算されるが、攻撃をミスする確率が上昇してしまうのが難点。

■マルチプルクロー（NO.42）

攻撃力	38
売り値	1,760

オーダークローとアーククローを合体のタネ、もしくは融合のタネを使って合成する。ナナメ4方向と前方の敵を同時に攻撃することが可能。モンスターに囲まれたときなどには便利なツメ。

■ドラゴンメイル（NO.31）

防御力	74
売り値	1,440

かめのこうらのレベルを、最高値の99までアップさせることでできる。ATBバーを短くする、攻撃の成功率を高める、レベルに応じて防御力にボーナスが加算されるなど、非常に優秀な防具。

※アイテム名のあとのNOは、アイテムファイルのNOです。

ポイントQ&A

※1：アイス、フレイム、サンダー、ウインドの各クローを合成する場合以外では、③終了時に“完全4属性能力付き”の特殊能力がついたツメができる。このツメを何かの属性のついたツメ（どの属性でも可）と合成（融合のタネ使用）すると、ナチュラルクロー完成。※2：リフレッシュクローの方がいやしのツメより回復する確率が高い。※3：氷、炎、雷、風の各クラを合成する場合以外では、③終了時に“完全4属性能力付き”の特殊能力がついたクラができる。このクラを何かの属性のついたクラ（どの属性でも可）と合成（融合のタネ使用）すると、ナチュラルメイル完成。

プリズムコート

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

単なるギャルゲーではなく、育成ＳＬＧとして非常によくできている『プリズムコート』だけど、多彩なシナリオ展開も、このゲームの大きな魅力の１つだろう。今回もそのシナリオを楽しむためのデータをバッチリ掲載！　前号と合わせれば、６人全員のシナリオを制覇することも可能なので、しっかり役立てて欲しい。　（平）

©FPS／中嶋敦子

『プリズムコート』の連載攻略第３回！　今回はあかり、早苗、理央の３人のキャラ別イベントを完全網羅した。しっかりチェックしてね。

発売中 育成SLG	▶¥5,800　▶富士通パソコンシステムズ(FPS)
	▶MC(1ブロック)

あかり、早苗、理央ファンの皆さま、お待たせしました!!

育成ＳＬＧとしては珍しく、マルチシナリオという概念がある『プリズムコート』。そう、このゲームはプレイヤーの進め方によってシナリオとエンディングが変わってくるのだ！　そこで第３回目の攻略となる今回は、あかり、早苗、理央の３人のキャラ別イベントの発生条件を完全公開するぞ。キャラ別イベントは、マルチシナリオと密接なつながりがある重要なイベント。このページから始まるイベント表を参考にして、狙った女の子のシナリオを楽しもう。

◀どのシナリオも、女の子の個性を生かした楽しいものなのだ。

表の見方

●タイトル
タイトルの後に（ＯＮ）とついているのがシナリオＯＮイベント、（ＯＦＦ）とついているのがシナリオＯＦＦイベント、（必）とついているのが必殺技を習得するイベントであることを表している。なお、同じタイトルのものは、発生条件が違うだけでイベントの内容自体は同じ。

●発生日
イベントが発生する期間で、この部分の数字は、西暦／月／日という順番で並んでいる。なお、西暦は実際のゲーム中に表示されることはなく、あくまで便宜上のもの。ちなみに97年は１年生、98年は１年生から２年生、99年は２年生から３年生の時期です。

●発生シーン
そのイベントが発生するシーン。基本的にあまり気にする必要はないが、「休日・～」とある場合は、休日にそこにいかなければイベントは発生しない。なお、「全国大会」の場合は、あらかじめ都大会で優勝して、全国大会に出場しておく必要があるので気をつけよう。

●シナ
この欄に○がついている場合は、その女の子のシナリオがＯＮになっている必要があるもので、×の場合は逆にシナリオがＯＦＦになっていることが必要。なお、－とある場合は、シナリオがＯＮ・ＯＦＦどちらでもかまわないことを表している。

●その他の条件
発生日、発生シーン以外で、そのイベントを発生させるために必要な条件。これを満たしていないと、当然ながらそのイベントは発生しない。中には、他のキャラのシナリオがＯＮになっていると発生しないイベントもあるので、その辺には特に注意したい。

●グラ&NO
「グラ」の欄に○がついているのは、イベントグラフィックがあることを表している。一度見たグラフィックは「ＡＬＢＵＭ」に記録される（ただし、１回ゲームをクリアしていないと見られない）。また、「ＮＯ」の欄の数字は、イベントリストのナンバーに対応している。

岡嶋あかり

ちぐはぐな能力と、ロリな外見に似合わぬ頭のよさ（そしてものすごい甘党なところ）が魅力のあかり（笑）。彼女のストーリーは、基本的にナツキに非常によく似た熱血モノ。だが、そのイベントやセリフの端々に、スポ魂（に限らず、さまざまな）アニメのパロディが盛り込まれているのだ。真剣にギャグをやるという、ドタバタスポーツモノのノリが存分に楽しめるぞ。また、ほかの女の子のシナリオでは完全に悪役でタカビーの二階堂。その彼女があかりのシナリオのときだけ、非常にいいヤツとして登場するという意外な演出（？）も見逃せないぞ。

▲あかりの特訓風景。後ろの木陰で"姉ちゃん"している中西先生の姿も見逃せない（笑）。

◀あかりをライバルと認める二階堂。なんでこのシナリオに限って、話のわかるいいヤツなんだろう？

タイトル	発生日	発生シーン	シナ	その他の条件	グラ	NO
元気っ子	97／11／15～	下校中	—	あかりが「好意」以上	—	81
甘い蜜の恐怖	97／12～98／2(※1)	登校中	—	あかりが「好意」以上のとき、1／100の確率で発生(※2)	○	95
悲しみのあかり	98／1	都大会後	—	あかりとナツキがアタッカーで、好意度最高があかりのとき、都大会で優勝できず	—	82
〃	98／3	全国大会後	—	あかりとナツキがアタッカー	—	82
あかりの価値は(ON)	98／4／22	練習中	—	「悲しみのあかり」が発生済みで、あかりの好意度がナツキ以上	—	83
パワーリスト0指令	条件参照	スケジュー入力後	○	「あかりの価値は」の翌週以降	—	84
あかりが見た流星(必)	条件参照	下校前	○	「パワーリスト0指令」から30日以上経過	—	86
テキセツな方向(OFF)	98／6	都大会後	○	都大会で優勝できず	—	108
〃　(OFF)	98／8	全国大会後	○	「燃え尽きた流星」が未発生	—	108
〃　(OFF)	99／1	都大会後	○	都大会で優勝できず	—	108
〃　(OFF)	99／3	全国大会後	○	「アカリ独走」が未発生	—	108
デビュー！　デビュー！	98／8	全国大会前	○	「あかりが見た流星」が発生済み	—	87
燃えつきた流星	98／8	全国大会中	○	全国大会で、準決勝まで進む	—	88
激闘は思い出深く	98／8	全国大会後	○	「燃えつきた流星」が発生済みで、準決勝で負ける	—	89
あかり！　明日のために打て	98／9／1～20	練習中	×	あかりのFIG400以上	—	80
すれ違う両名	98／10～99／3	下校中	○	ナツキとあかりの友好度60以上	—	90
ギプスを試せ	98／10	練習中	○	「燃えつきた流星」が発生済み	○	91
跳べ、ガンバレ	98／11	休日後	○	「ギプスを試せ」が発生済み	○	92

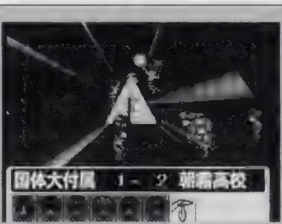
※１／98年12月～99年２月にも発生する可能性あり。※２／ほかの女の子のキャラ別イベント「思い出がいっぱい」、「理央の作りしもの」が未発生。

ポイント Q&A

Q：ゲーム中、アイテムを入手できることがあるようなんですが？
A：いくつかありますが、一番簡単に手に入るのは、壊れた時計です。これは、最初の沼里女子高校との練習試合を終えると入手することができます。これを持っていれば、Ｒ２ボタンを押すことで試合を早送りできるようになり、けっこう便利です。

攻略コラム 1. 必殺技

試合中、非常に頼りになる強力な必殺技の数数。使うとHPとF I Gを大量に消耗してしまうが、ここ一番というところでは、ポイントゲットの手段として有効（中には、いずれライバルたちに破られてしまう必殺技というものもあるんだけど……）。だから、どの必殺技を覚えているかによって、都大会や全国大会といった大舞台での勝率が変わってくるといっても過言ではないのだ。ただ、必殺技の中には、特定の女の子のシナリオがONになっていなければ覚えられないなど、習得に複雑な条件が必要となるものも多い。そこで、ここでは必殺技を覚えるために必要な必殺技習得イベント（キャラ別イベントと一般イベントの2種類がある）を表にしてみた。今号までで紹介した、一般イベントリストと各女の子のキャラ別イベントリストと併せて活用しよう。また、イベントで習得しない必殺技も中にはある（69号「不遇な必殺技たち」参照）のだが、それについては直接、習得条件を記載している。



◀誰のシナリオを進めていても習得できる、破られることのない必殺技は非常に貴重。くれぐれも習得し忘れないようにしよう。

必殺技	習得日	習得条件
稲妻スパイク	97／8／29	一般イベント「稲妻、誕生」で習得
フラッシュバード	98／4～	一般イベント「YouKnow フラッシュバード」で習得
クロスシュート	98／4～	一般イベント「必殺技Xを探せ・その3」で習得
流星ジェットスパイク	98／6～	あかりイベント「あかりが見た流星」で習得
ゼットカウンター	98／7～	一般イベント「新技Z開発」で習得
ローリングサンダー	98／8／28	一般イベント「必殺技は大放電！・その2」で習得
SPローリングサンダー	98／9～	右の「SPローリングサンダーを習得しろ！」を参照
フラッシュバック	98／10～	休日に図書館に出かける
ジェットストリーム	99／1／22～2／28	あかりイベント「風を見た」で習得
トリプルランサー	99／2～	一般イベント「衝撃！ トリプルランサー」で習得
ソードトライアングル	99／4～	休日に図書館に出かける
サイコクラッシュ	99／4／20～	ナツキイベント「NO．4を巡る戦い」で習得（※3）
サイコプレシャー	99／4／20～	ナツキイベント「NO．4を巡る戦い」で習得（※4）
ライトニングブレード	99／5～	一般イベント「至上最強の新技」で習得
ツインブラスター	99／5／16	理央イベント「涙・その2」で習得
ジェットスクランダー	99／6～	あかりイベント「ジェットスクランダー発進」で習得
スクランダークロス	99／6～	あかりイベント「三人目の適格者」で習得
プリズムスパーク	99／8	一般イベント「ウルトラ必殺技鍛え」で習得

SPローリングサンダーを習得しろ！

段階的に強化されていく、非常に特殊な必殺技・稲妻スパイク。基本型となる稲妻スパイクこそあっという間に破られてしまう弱い必殺技だが、2年目の合宿で覚える進化型その1・ローリングサンダーは2年春に鮎川と当たるまでは完全無敵（3年夏の大会では、西村ですら破っちゃうけど）だし、最終進化型のSPローリングサンダーは鮎川以外には破られることはないのだ。習得条件は、ローリングサンダーを覚えている状態で、女の子たちを合計5回以上病気にすればいい（どの女の子でも可）。この条件を満たすと、黒崎先生にぶん殴られてSPローリングサンダーを習得できるのだ。ちょっとイヤかな？

▲SPローリングサンダーを覚えるためには、ローリングサンダーを覚えておくことが必要だ。

◀さらに、選手を5回以上病気にしなくてはならない。精神的に、こちらの方がツラいかも。

タイトル	発生日	発生シーン	シナ	その他の条件	グラ	NO
さらば、まぶたの技	98／12	下校中	○	「跳べ、ガンバレ」が発生済み	―	93
人待ち少女と白い雪	98／12／25	下校前	○	好意度最高があかり（さらに「好意」以上）で、中西先生とクリスマスを過ごす	○	85
風を見た（必）	99／1／22～99／2／28	下校中	○	「さらば、まぶたの技」が発生済み	○	94
アカリ独走	99／3	全国大会中	○	全国大会で、決勝戦まで進む	―	96
脅威の超天才	99／3	全国大会中	○	全国大会で、決勝戦まで進む	―	97
自分のミスを振り返れ（OFF）	99／3	全国大会後	○	全国大会で優勝	―	107
優勝へのシナリオ	99／4	スケジュール入力後	○	特になし	―	98
人生劇場	99／4	下校前	○	「優勝へのシナリオ」が発生済み	―	99
人生劇場・その2	条件参照	練習中	○	「人生劇場」が発生後	―	99
必殺の0.1秒	条件参照	スケジュール入力後	○	「人生劇場」から30日以上経過	―	100
ジェットスクランダー発進（必）	条件参照	スケジュール入力後	○	「必殺の0.1秒」から30日以上経過	―	101
三人目の適格者（必）	条件参照	スケジュール入力後	○	クロスシュートを習得していて、「ジェットスクランダー発進」が発生後（※5）	―	102
マイボール、朱に染めて	99／8	全国大会前	○	ジェットスクランダー習得済み	―	103
ジェットGO！ GO！ GO！	99／8	全国大会中	○	全国大会で、準決勝まで進む	―	104
ジェットGO！ GO！ GO！・その2	99／8	全国大会中	○	「ジェットGO！ GO！ GO！」が発生済みで、全国大会で決勝戦まで進む	―	104
決戦、大会最終日	99／8	全国大会中	○	全国大会で、決勝戦まで進む	○	105
壇上のヒロイン	99／8	全国大会後	○	全国大会で優勝	○	106
壇上のヒロイン・その2	ED後	――	○	「壇上のヒロイン」が発生済み	○	106

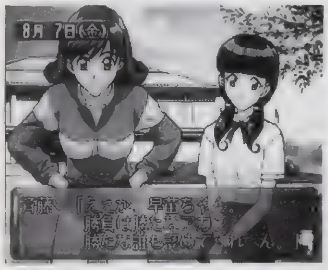
※3／1つ目の選択を選ぶと習得できる。※4／2つ目の選択を選ぶと習得できる。※5／理央とあかり、理央とナツキの友好度がそれぞれ70以上。

ポイントQ&A

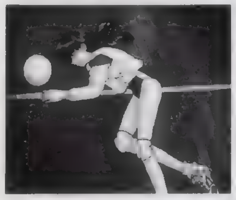
Q：高性能レーダーってなんですか？　それと、どうしたら入手できますか？
A：練習試合で桜千留高校に勝つと入手することができます。これを持っている状態で、試合中にL2ボタンを押すと、敵味方合計12人の選手の動きが一目瞭然。ただ、これを持っているからといって何が有利になるということもありません。単に試合観戦が楽しくなるといったくらいでしょうか。

笹沢早苗

優しく物静かで、非常によく気がつく女の子、早苗。基本的に誰とも仲がよく、チームの潤滑油として働いてくれる彼女のストーリーは、なんと悲劇系！　体が弱いという彼女の設定を最大限に生かした(？)、これまたスポ魂モノの王道を行くものといえる。また、最後の試合に勝つか負けるか以外にもエンディングの分岐条件が設定されていて、ほかの女の子たちとはちょっと違うゲーム展開が楽しめるようになっているぞ。



▲早苗のライバルとして登場する斉藤。勝負には厳しいが、実は優しい女の子なのだ。


◀練習中に、突如倒れる早苗。この時を境に、彼女の勝負に対する考え方は一変する。何故なのか？

タイトル	発生日	発生シーン	シナ	その他の条件	グラ	NO
早苗のバレー一直線	97/9/10～97/11	練習中	—	特訓キャラがナツキ	—	109
バレー、楽しいのさ	常時	下校中	—	「早苗のバレー一直線」が発生済みで、早苗が「好意」以上	—	110
思い出がいっぱい	97/12～99/2(※6)	登校中	—	早苗が「好意」以上のとき、1／100の確率で発生(※7)	—	112
楽しき挑戦	98/1/22～98/2/28	下校中	—	1月の都大会で優勝し、早苗が「好意」以上	—	113
〃	98/7/10～98/7/31	下校中	—	6月の都大会で初優勝し、早苗が「好意」以上	—	113
会場はどこや	98/3、98/8	全国大会	—	全国大会に初出場	—	114
ひとり雨中	98/6～98/8	休日・公園	—	早苗が「好意」以上	○	115
蛍の住む川	98/7/19、99/7/18	休日後	—	縁日で早苗と出会う	○	111
勝利と敗北の軌跡	98/8	全国大会後	—	早苗がセッターで、香純・あかり・理央シナリオがOFFのとき、全国大会で2勝以下	—	117
不吉の予感(※8)	98/9～98/10	練習中	—	「蛍の住む川」が発生済み	—	116
早苗倒れ！	98/11	練習中	—	「不吉の予感」が発生済みで、特訓キャラが早苗以外	○	118
心配する医者たち	条件参照	練習中	—	「早苗倒れ！」の翌週以降	—	119
心配する医者たち・その2	条件参照	スケジュール入力後	—	「心配する医者たち」が発生済み	—	119
嘘と沈黙(ON)	98/12	練習中	—	「心配する医者たち・その2」の1週間後	—	120
変身	99/3	全国大会中	○	斉藤が登場済みで、全国大会で準優勝かベスト4	—	121
秘密はバレてる!?(OFF)	99/3	全国大会後	○	全国大会で準決勝に進めない	—	133
命の洗濯を(OFF)	99/3～	練習中	○	全国大会で優勝	—	132
ガラスの心臓	99/4/5	スケジュール入力前	○	早苗がセッターで、誰のシナリオもONになっていない	—	122
愚かなる指導者	99/5/16	休日前	○	「ガラスの心臓」が発生済み	—	123
悲しき生と死の間で	条件参照	スケジュール入力後	○	「愚かなる指導者」の翌日	○	124
再発、神よ……	99/6/20～	練習中	○	「悲しき生と死の間で」が発生済みで、特訓キャラが早苗以外	—	125
サカエ目撃す	99/8	全国大会中	○	全国大会で1勝する	—	126
第三会場の悪夢	99/8	全国大会中	○	全国大会で準決勝まで進む	—	127
早苗包囲網を破れ！	99/8	全国大会中	○	全国大会で準決勝まで進む	—	128
早苗包囲網を破れ！・その2	99/8	全国大会中	○	準決勝か決勝で、どちらかの得点が7点以上のときにタイムを取る	—	128
最後の勝利者	99/8	全国大会後	○	「早苗包囲網を破れ・その2」が発生済みで、全国大会で優勝	○	129
死に至る病、そして…	99/8	全国大会後	○	「早苗包囲網を破れ！・その2」が未発生で、全国大会で優勝	○	131
黒崎病院303	ED後	——	○	「最後の勝利者」が発生済み	○	130

※6／98年12月～99年2月にも発生の可能性あり。※7／ほかの女の子のキャラ別イベント「甘い蜜の恐怖」、「理央の作りしもの」が未発生。※8／3回発生。

攻略コラム 2. ウラワザ

ここでは、この『プリズムコート』のウラワザを2つ紹介するぞ。どちらのウラワザも、ゲームをより深く味わうために使える、非常に楽しいものなのだ。ぜひ一度、試してもらいたい。もしかすると、これ以外にもウラワザはあるかも？　ないかなやっぱり。

1. カラオケモード

オープニングテーマを字幕付きで聞けるモード（背景にはイベントCGがスライドで流れる）。やり方は、名前入力画面で「COM☆から」と入力し、「→」にカーソルを合わせて◎ボタンを押す。後は適当に名前と誕生日を入れて決定すれば、カラオケモードに入れるぞ。

2. 好意度

このウラワザは、ゲーム開始時から女の子の好意度が高い状態にすることができるというもの。やり方は、名前入力画面で「COM☆らぶ」と入力し、「→」にカーソルを合わせて◎ボタンを押す。そして自分の好きな名前と誕生日を入力して決定するだけだ。

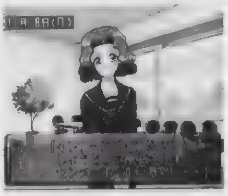
ポイントQ&A

Q：ほかに練習試合で入手できるものってありますか？
A：伝説の学帽というものがあります。これは、練習試合で極路高校に勝つことで入手することが可能。このアイテムを持っていると、全員のＦＩＧがなんと100もアップするのです。ある程度チームに実力がついてきたなと思ったら、ぜひ狙ってみましょう。ただ、終盤に取ると意味がないので、なるべく早くゲットするのがベスト。

宗田理央

バレーの実力はチーム随一ながら、誰にも心を開かず、1人我が道を行く理央。自分についての過去を話さず、そして誰とも馴れ合おうとしない彼女の態度には、実は理由があった……。理央のシナリオは、彼女が自分のつらい過去を克服し、チームのみんなと一体となるまでを描いた青春ドラマ風のもの。理央のライバルである司、そしてチームメイトの協力を得て、理央の心を開くことができるか？　それはプレイヤーの手に委ねられているのだ。

▲“妬み”というものにより、大好きなバレーを失った理央。このときから彼女は変わった。



◀司の口から明かされる、理央の悲しい過去。そんな理央の心を救うため、今の仲間が動き出す！

タイトル	発生日	発生シーン	シナ	その他の条件	グラ	NO
理央の作りしもの	97／12～98／2（※9）	登校中	—	理央が「好意」以上のとき、1／100の確率で発生（※10）	—	148
気になる彼女は超新星？	98／1／10～17	登校中	—	友好度最低が理央以外	—	162
孤独なコート上	98／1／10～17	練習中	—	友好度最低が理央	◯	135
関係崩壊（ON）	98／1	都大会後	—	友好度最低が理央で、理央の好意度が60以上のとき、都大会で優勝できず	—	138
思い出プレイバック	98／2／20～28	下校前	◯	「孤独なコート上」が発生済み	◯	137
理央、心のむこう	98／4～98／5	下校中	◯	特になし	—	136
君にも笑顔がにあってる	98／4～98／5	休日・図書館	◯	特になし	◯	139
水面下からの調整	98／6	練習中	◯	特になし	—	140
遠すぎる速い（OFF）	98／7	練習中	◯	6月の都大会で優勝できず	—	160
〃　（OFF）	98／9	練習中	◯	「再会、リオとツカサ」が未発生	—	160
〃　（OFF）	99／6	練習中	◯	「リオが弱くなる」が未発生	—	160
再会、リオとツカサ	98／8、99／3	全国大会前	◯	理央の好意度65以上	—	141
言えない！ リオの秘密！	98／8	全国大会後	◯	「再会、リオとツカサ」が発生済み	—	142
ちょっとだけいい予感	条件参照	スケジュール入力後	◯	「再会、リオとツカサ」から30日以上経過	—	143
報告は肖像	条件参照	スケジュール入力後	◯	「ちょっとだけいい予感」から14日以上経過	◯	144
セント=レミーの使者（※11）	98／11～98／12	休日前	◯	特になし	—	145
静止した時の中で	条件参照	下校中	◯	「セント=レミーの使者」が発生後	◯	146
真琴とマコト	条件参照	スケジュール入力後	◯	「静止した時の中で」の2週間後	—	147
ほっときゃいいのに甘い罠	99／1	練習中	◯	理央と香純の友好度40未満	—	149
香純！ 理央に衝撃のトス	99／3	全国大会中	◯	特になし	—	150
リオが弱くなる	99／3	全国大会後	◯	全国大会で優勝できず	—	151
トラウマにさようなら（OFF）	99／3	全国大会後	◯	全国大会で優勝する	—	159
育てナツキ！ リオよりも強く	99／4／17～	下校中	◯	「リオが弱くなる」が発生済み	—	152
涙	99／5／15	下校中	◯	「育てナツキ！ リオよりも強く」が発生済み	—	153
涙・その2（必）	条件参照	休日前	◯	「涙」の翌日曜	◯	153
回る世界	99／7／21	合宿中	—	好意度最高が理央で、さらに「好意」以上	◯	134
取り戻した時間	99／8	全国大会前	◯	特になし	—	154
準決勝に散る！	99／8	全国大会中	◯	全国大会で準決勝まで進む	—	155
瞬間、心重ねて	99／8	全国大会中	◯	特になし	—	156
ライバル再び	99／8	全国大会後	◯	全国大会で優勝	—	157
告白より愛を込めて	ED後	——	◯	「ライバル再び」が発生済み	◯	158

※9／98年12月～99年2月にも発生する可能性あり。※10／ほかの女の子のキャラ別イベント「甘い蜜の恐怖」「思い出がいっぱい」が未発生。※11／2つ目の選択を選ぶと理央シナリオOFF

【ちょっと攻略！】69号の一般イベントリストの中で？？？になっていた条件があったのを覚えているかな？　ここで、その条件を公開するぞ！　全イベントを制覇したい人は、しっかりチェックしておこう。「星のパラソル」は、一度も全国大会に出場していないこと。「幕間ファイター」は、好意度最高が香純のときに1／10の確率で発生。「散歩する学生」は、都大会に一度も優勝していないこと。「散歩する学生・その2」は、「散歩する学生」が発生した次の日曜日に発生。わかったかな？

ポイントQ&A

Q：ほかにはアイテムはないんですか？
A：実はまだあります。休日にデパートへ行き、誰にも合わなかったときに限り、2／3の確率でグリコーゲンXというアイテムを入手することができます。試合中、タイムアウトを取ったときにHPとFIGが減っていると自動的に使用され、HPとFIGともに全回復するという超便利なアイテムなのです。

ガンダム・ザ・バトルマスター2

『ガンダム～』に用意された8体の隠しMSの使用条件を大紹介!
さらに、使用条件を満たすためのコツまでも伝授しちゃうぞ!!

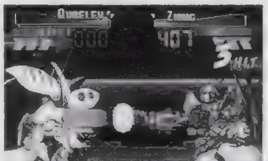
PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

これまでの対戦格闘ACTでは味わえない豪快なバトルが楽しめる「ガンダム・ザ・バトルマスター2」。今回紹介する8体の隠しMSが使用可能になれば、さらに対戦が楽しくなること間違いなし！　条件を満たすまでがちょっと大変だけれど、記事を参考にすればきっと達成できるはずなので、がんばってほしい。　（小岩）

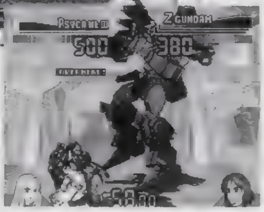
発売中	▶¥6,800　▶バンダイ
対戦ACT	▶MC(1ブロック)／AC(DUAL SHOCK)／2P対戦可

隠しMS（モビルスーツ）8体&使用条件達成までのコツを大紹介!

なんと、この「ガンダム～」には、8体もの隠しMSが存在するという事実が明らかになった。今回はそれら8体の隠しMSの使用条件を紹介しつつ、必殺技のコマンドなども併せて大公開！　また、下の表を見ればわかるように、隠しMSの中には全ステージクリアなど、使用条件が困難なものもある。これらの条件を満たすために、各MSごとに効率の良い戦い方やオススメ連続技など、対戦に勝つためのコツも掲載しているので、ぜひ参考にしてほしい。



◀まずは、自分がもっとも得意とするMSを使い、全ステージクリア目指してがんばろう



▶途中で登場するサイコガンダムMk.IIIなどのMSはかなり手強い。根気と努力が必要。

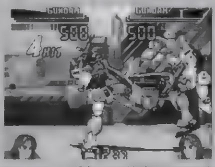
隠しMSの使用条件一覧表

MS名	使用条件
ビグザム	イージーモードで全ステージクリア
ノイエジール	ノーマルモードで全ステージクリア
サイコガンダムMk.III	ハードモードで全ステージクリア
ハイドラガンダム	ハードモードをノーコンテニューで全ステージクリア
ボール	最初から使用可能な12体すべてのMSで全ステージクリア
赤ザク	タイトル画面でL1ボタン×4回、R1ボタン×4回、L1、R1、L1、R1、L1、R1、L1、R1の順にコマンドを入力
νガンダム	ハンマ・ハンマを使って全ステージをクリアした後、ハンマ・ハンマかクインマンサ以外のMS使用時に、ランダムで出現するνガンダムのシナリオを全ステージクリア
RX-78	Zガンダムを使って全ステージをクリアした後、Zガンダム・アッガイ以外のMS使用時に、ランダムで出現するRX-78のシナリオを全ステージクリア

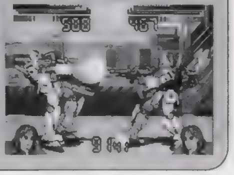
RX-78

技名	コマンド
ビームライフル	↓→+パンチ
シールドタックル	→↓→+パンチ
サーベル	→↓←+パンチ

RX-78は、スピードやパワーなど攻守ともにバランスのとれたMS。通常技がつながりやすいので、連続技をベースに戦うことになる。ただ、ほかのMSに比べて必殺技の種類が少ないうえに超必殺技がないので、決め手に欠ける部分がある。対戦では、この欠点をどう補うかがポイントとなるだろう。ちなみに、マーキュリー・ブロムナードがパイロット。



▲いろいろ試して独自の連続技を編み出そう。そして戦いを有利に展開するのだ。

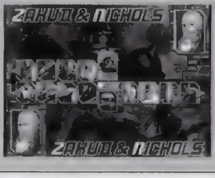


▼唯一の飛び道具となるビームライフルはエネルギー残量に気をつけて大事に使うこと。

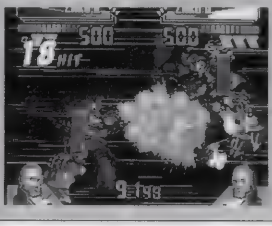
赤ザク

技名	コマンド
ザクマシンガン	↓→+パンチ
クラッカー	↓←+パンチ
ライジングタックル	↓→+キック
ヒートホーク	→↓←+パンチ
クラッカースペシャル(超)	↓→↓→+パンチ

ザクIIの外見が変わっただけという印象を受けるかもしれないが、実は基本性能が大幅にパワーアップしており、ほかのMSと比べても決して引けをとらないほどの実力を秘めている。また、必殺技などの攻撃方法はザクIIとまったく同じ。そのため、今までザクIIを使いこなしていた人は、その性能に慣れるのも早いハズだ。



▶ザクIIと変わらずロイド・ニコルスがパイロットを務めている。



◀赤ザクの実力は全MSの中でもトップクラスに入るほど。使いこなせば敵はない！

※技表内で(超)と書かれた技名は、超必殺技を指します。

対戦で勝つため&隠しMSを出すために…各MSの戦い方を伝授

隠しMSの中には、「ノーコンテニュークリア」など、使用条件が非常に困難なものがいくつか存在する。ここでは、それらの条件を満たすために各MSの効率の良い戦い方やオススメ連続技（太い文字の部分）などを徹底的に紹介していくので、ちゃんとチェックしてほしい。また、これを足がかりに独自の戦法や連続技を生み出そう。

◀まずはMSの性能を把握することが大切。しっかり練習して、機体に慣れよう。

必勝のポイント　その1
超必殺技の使いどころが肝心

超必殺技をヒットさせるチャンスを狙うのもいいが、ときには使い方を変えてみよう。例えば、相手のアーマーゲージが残り少ないときは超必殺技で削り倒すという使い道もあるぞ。戦況が刻一刻と変化し続ける対戦では、超必殺技を使うタイミングが勝敗を大きく左右する。常に状況を把握して使うように心がけよう。

必勝のポイント　その2
バリアとスウェーを使いこなせ!

ガードはもちろんのこと、スウェーやバリアを使いこなして対戦を有利に進めよう。スウェーは、自分が不利な状況に追い込まれた場合など、戦いの流れを変えたいときに便利。バリアは、すべての飛び道具を防げるので、遠距離戦では重宝するはず。またビームライフルなどのビーム兵器は、撃つことによって超必殺技でさえも防げるぞ。

ザクII

豊富な必殺技と多彩な連続技を持つザクII。とくに空中～地上へつながる連続技がお手軽なわりに使えるので、オススメだ。弱パンチ→強パンチとつなげてクラッカーやザクマシンガンなどの必殺技を連続技に組み込もう。また、超必殺技のヒット中は、追い打ちが可能なので、一気にダメージを与えるチャンスだ。
●弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチ→しゃがみ強キック→クラッカー（ザクマシンガンでも可）

ジ・オ

もっとも使える技は、威力が高くリーチも長い"隠し腕"。この技自体かなり使えるが、下の連続技にもあるように通常攻撃から連続技に組み込むとさらに強力。ただ、動きが鈍いため、いかにすばやく相手に接近するかが最大の課題となる。ダッシュやスラスターを使って相手の懐に飛び込もう。そして、連続技を叩き込み、一気に大ダメージを与えるのだ。
●弱パンチ→隠し腕→強パンチ→ライフスラップ→隠し腕ソードラッシュ

クイン・マンサ

エネルギーを消費しないうえに攻撃範囲が広いビームシャワーアタックが使える。常に相手との距離をおいて、この技を主体に攻めまくろう。ヒットしたのを見計らって追い打ちするとさらに効果的だ。ちなみに、下の連続技はファンネル攻撃のヒット中にメガビームキャノンを当てることも可能。タイミングが難しいが極めれば戦いがグッと楽になるぞ。
●ファンネル射出→ファンネル攻撃→強パンチ（ファンネル攻撃ヒット中）

ハンマ・ハンマ

リーチの長さから中距離での戦闘をもっとも得意とする。通常技で相手を翻弄しつつ、スキあらばトリプルショットやハイドボムなどの飛び道具で攻撃しよう。また、超必殺技のヒット中が速攻で相手を倒すチャンス！　超必殺技のヒット中にダッシュ、スラスターを使って相手に近寄り、連続技を叩き込むのだ。これだけでアーマーゲージの半分を与えるぞ。
●弱パンチ→しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチ→ハイドボム

ポイントQ&A

Q：ストーリーモードでどうしてもサイコガンダムMk.IIIに勝つことができません。何か良い方法があったらぜひ教えてください。
A：サイコガンダムは、恐らくストーリーモードで最強のMS。このMSに勝つには、離れた場所から飛び道具を使ってできる限り体力を削ったあとに、超必殺技を3回叩き込めば必ず勝てるはずだ。もっと確実な方法としては、逃げ回りながら地道にダメージを与えて判定勝ちを待つという手もあるぞ。

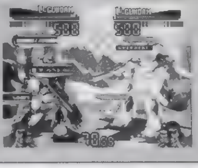
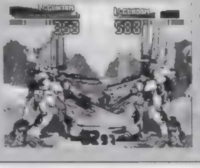
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998

νガンダム

技名	コマンド
ビームライフル	↓→+パンチ
ファンネル射出	←↓→+パンチ
ファンネル攻撃	↓→+パンチ
膝蹴り	↓→+キック
サーベル	→↓←+パンチ

数多いMSの中でも1・2を争うほど高い性能を備えた機体。ファンネルをはじめとする強力な必殺技をいくつも持っていて、通常技もつながりやすく多彩な連続技を繰り出せる。以上のことから、攻撃に関しては死角がないといえる。ただ、超必殺技を持っていないのが唯一の欠点。パイロットはケイジ・ダテ。

▶ガンダム系の中で唯一ファンネルを使うことができる珍しいMSだ。

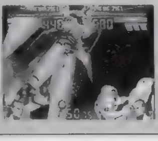
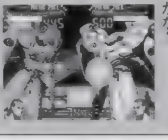
◀近距離、遠距離のどちらで戦ってもその強さは変わらない。

ノイエ・ジール

技名	コマンド
有線アームレーザー	↓→+パンチ
ヘビータックル	↓→+キック
スラスターターン	↓→+キック
ホーミングミサイル	↓←+パンチ
有線アームサーベル	→↓←+パンチ
メガカノン砲(超)	↓→↓→+パンチ

シメオンが操る飛行型MS。最大の特徴は、常に空中に浮いた状態ということ。普段は、長いリーチを生かした戦法を主体とするが、いくつもの飛び道具が用意されているために多彩な戦い方が可能となっている。なお、サイコガンダムやビグザムと同じで、攻撃を受けても絶対によろめくことがなく、どんな状態からでも反撃できる。完全に攻撃重視型のMSだ。

▶攻撃を重視したためかガードという行動自体が不可能なのだ。

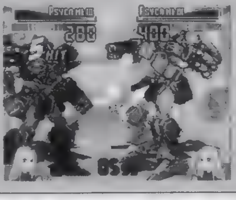
◀常にスラスターを使った状態といえば想像しやすいかな?

サイコガンダムMk.Ⅲ

技名	コマンド
ショルダーパルスビーム	↓→+パンチ
ブラストアッパー	→↓→+パンチ
大型ビームソード	→↓←+パンチ
メガビームアタック(超)	↓→↓→+パンチ

マリア・ニコルスが操縦する大型MS。その巨体から繰り出される攻撃はどれも強力で超必殺技は一撃必殺の威力を誇る。しかも、このMSはどんなに攻撃されても決してよろめくことがなく、いつでも反撃が可能という特徴を兼ね備えているのだ。

▶ショルダーパルスビームは、相手の体力を削るのにも最適なのだ!



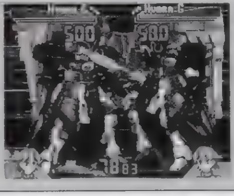
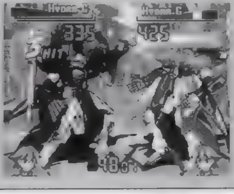
◀この超必殺技から逃れる術はない……。

ハイドラガンダム

技名	コマンド
ビームキャノン	↓→+パンチ
サイコアームレーザー	↓←+パンチ
ビームサーベル	→↓←+パンチ
ハイドラワルツ(超)	↓→↓→+パンチ

ストーリーモードの最後に待ち受ける最強(?)のMS。接近戦を得意とするが、飛び道具も豊富なので、遠距離での戦いでも実力を発揮できる。すべての能力が優れていて、あらゆる状況に対応できるバランス型と言える。パイロットはピクシー。

▶見た目にも派手な超必殺技。パンチやキックを連続で繰り出す。

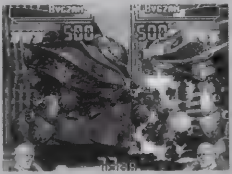



◀実力を発揮できるかどうかはキミの腕次第。

ビグザム

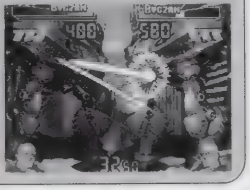
技名	コマンド
ホーミングミサイル	↓→+パンチ
拡散メガ粒子砲(超)	↓→↓→+パンチ

ゲーム中もっとも巨大なMS。ミサイルやビーム兵器などの飛び道具を主体とする戦い方で真の実力を発揮する。中でも飛び道具なのに、エネルギーを消費しないホーミングミサイルがオススメ。また、通常技の威力は高いが動きが鈍いので、接近戦はなるべく控えるようにして戦うようにしよう。



▲攻撃力が高い反面、動きが鈍いのが難点。その巨体ゆえに攻撃を避けることも不可能だ。

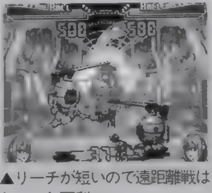
▼サイコガンダムと同じように攻撃を受けてもひるまないので、攻撃に専念できるぞ。



ボール

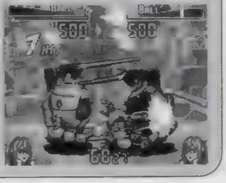
技名	コマンド
120㎜キャノン	↓→+パンチ
掘削用ドリル	↓←+パンチ
キャノンアタック	↓←+キック

グロリアが操縦するMS。動きがすばやく機体が小さいために相手の攻撃を避けやすいのが特徴。破壊力のある120㎜キャノンを中心に多段ヒットする必殺技を使って戦っていこう。ただし、このMSには、超必殺技が存在しない。自分なりにいろいろ研究をしてみて、強力な連続技を編み出さない限り相手に決定打を与えるのは難しいかも……。



▲リーチが短いので遠距離戦はちょっと不利……。

▼見かけによらず、かなり強い部類のMSなのだ。



キュベレイ

キュベレイと言えばやっぱりファンネル。遠距離からファンネルで攻撃すると同時に、自分も相手に近づいて追い打ちをかけよう。これを何度も繰り返せば意外と楽に戦えるはずだ。また、この戦法は超必殺技でも応用できるのでぜひ試してみてほしい。

●ファンネル射出→ファンネル攻撃→しゃがみ弱パンチ(ファンネル攻撃ヒット中)→しゃがみ強パンチ→しゃがみ弱キック→しゃがみ強キック

アッガイ

どのMSよりも通常技がつながりやすく、多彩な連続技を繰り出せる。動きもすばやいので相手に接近するのも容易。ダッシュで相手の懐に飛び込んで連続技を叩き込み、アッガイマシンガンやクローラッシュへとつなげれば大ダメージを与えられるぞ。あと、超必殺技は、相手を転ばせてから使うと効果抜群。

●弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→弱キック→しゃがみ弱キック→強パンチ→しゃがみ強パンチ→アッガイマシンガン

サザビー

このMSは超必殺技の威力が非常に大きく、リーチも長い。連続技も結構多彩なので、接近戦も得意とする万能タイプと言えるが、基本的には、ビームショットライフルで遠距離戦を展開しよう。超必殺技は、相手に密着した状態で繰り出せばより大打撃を与えられるぞ。

●ファンネル射出→ファンネル攻撃→強パンチ(ファンネル攻撃ヒット中)→しゃがみ強キック→強キック→回転キック→ビームショットライフル

ハイゴッグ

長いリーチを生かして飛び道具を使いながら遠距離戦を展開していくのが基本。リーチの長くスキの少ない弱パンチで牽制しながら速攻のチャンスを狙おう。また、ハイゴッグは空中戦で真の実力を発揮するMS。スラスターをうまく使いこなし、強襲に適したダウンキックを中心に攻めたてて戦いの主導権を握ろう。

●ホーミングミサイル→弱パンチ(ホーミングミサイルヒット中)→弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→マシンガン

ジオング

どの技もリーチが長く、とても扱いやすい。中でも空中で繰り出す特殊技は威力が高いうえにスキも少ないので、攻撃の要として使っていこう。スラスターで相手の頭上に飛び上がってスイープパンチで攻撃。そして、ハンドビームにつなげる連続技がお手軽なのでオススメ。苦手な接近戦に持ち込もうとする相手には、パンチラッシュで迎撃しよう。

●弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチ→ハンドビーム

GP-02A

遠くからショットバズーカで牽制しておいてから追い打ちする戦法を主体に戦おう。エネルギーに余裕があるときは、ハイパーバズーカを使った方が得策。また、対空技となる超必殺技はヒットさせるのが難しい。ここは、シールドバスターで相手を空中に弾き飛ばし、無理矢理ヒットさせる方法が一番確実。

●ショットバズーカ→強パンチ(ショットバズーカヒット中)→強パンチ→ハイパーバズーカ

Zガンダム

Zガンダムは、あまり接近戦が得意ではない。ビームショットライフルを中心に、ライズダウンキックを織りまぜながら離れた場所で戦おう。ちなみに、下で表記している連続技のあとに追い打ちをかけることも可能。ウェーブライダーアタックが終わった直後にスラスターを使って急降下。着地したら相手が倒れている間に連続技を叩き込もう。

●弱パンチ→弱キック→強パンチ→ウェーブライダーアタック

ZZガンダム

このMSは、ビームライフルをはじめ、飛び道具のバリエーションが多い。そうすると当然、遠距離戦が中心となる。とくにメガ粒子砲(強キック)は、連続技に組み込むことも可能なので非常に扱いやすくオススメ。また、超必殺技は、相手を画面端に追いつめて使うとアーマーゲージ1本分を奪うことができる。機会があったらぜひ狙ってみよう。

●弱パンチ→弱キック→ダブルビームライフル(ニーリフトショットでも可)

ポイントQ&A

Q:連続技を研究しているのですが20ヒットを越えることができません。これといったコツなどがあったら教えて下さい。

A:例を挙げるならば、サザビー:弱パンチ→強パンチ→超必殺技→強キック→超必殺技という30ヒットを越える連続技がある。上で紹介している各MSのオススメ連続技を参考にしていろいろ工夫してみよう。また、アッガイやボールなどの通常技がつながりやすいMSを使えば20ヒットを越える連続技が簡単に出せるぞ。

DEAD OR ALIVE

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

他機種版より、さらにパワーアップした『DEAD OR ALIVE』。
今回はよりゲームを楽しむための5つのウラワザを大紹介するぞ!!

なんだか「乳揺れ」や「コスチューム」など、オマケ要素ばっかり目立っているゲームですが、格闘ゲームとしてのレベルもそこそこ高いのです。基本的な部分は「ＶＦ」に通じるものがあるけど、ホールドボタンによる受け流しといった、独自のシステムも取り入れられているのですよ。　(高松行きの寝台特急の車内で…うききき)

発売中	▶¥5,800　▶テクモ
対戦ACT	▶MC(1ブロック)／AC(DUAL SHOCK対応)

©TECMO,LTD.1996,1998

5つのウラワザで『DEAD OR ALIVE』をトコトン楽しもう!

対戦格闘を楽しむうえで、欠かすことのできない隠し要素。ここではそんな隠しキャラからちょっとしたウラワザまで、５つの隠しネタを紹介するぞ。また、今回紹介するもの以外にも、このゲームの目玉(?)ともいえるキャラクターの隠しコスチュームが存在するのだ。しかもＰＳ版では、アーケードやサターンになかったものが数種類も用意されている。詳しい条件などはまだお教えできないが……とにかく何度もゲームをクリアするベシ。

▲コスチュームの中には、どう見ても格闘をしている人の着るものではないものが……

その1 ボスキャラ「ライドウ」を使おう!

使用条件 トーナメントもしくはタイムアタックモードを最初から使用可能のキャラ(全９人)でクリアすればＯＫ。ただし、難易度はＮＯＲＭＡＬ以上で体力設定の変更は不可。なお、ラウンド数、タイム、コンティニューの制限はない。

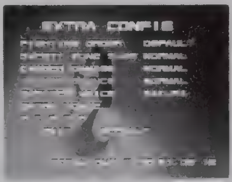
▲ライドウは、ほかのキャラに比べて投げ技の威力が高いのだ。

▶投げ技だけでなく、コンボも強力。まさにボスキャラにふさわしい性能だ。

トーナメントモードの最後に登場する、ボスキャラ・ライドウ。上の使用条件を満たすと、そのライドウがトーナメントモードやＶＳモードなど、すべてのモードで使用可能となるのだ。難易度と体力設定は初期設定から変更することはできないが、ラウンド数を１本にすれば比較的サクサクと進むぞ。得意なキャラの場合はともかく、そうでないキャラの場合は、リーチの長いキック(↘＋K)を連発して戦うのがいいだろう。なお、ライドウには残念ながら隠しコスチュームは用意されていない。残念。

その2 「EXTRA CONFIG」を増やそう!

対戦時などの細かい設定を変更できる「EXTRA CONFIG」。実は、一定の条件を満たすと設定できる項目が増えていくのだ。今回はその中から５つを紹介。もちろんこれ以外にもあるので、いろいろと探してみよう。



◀このコンフィグで、いつもと違う対戦プレイが楽しめるのだ。全部使えるようにしよう。

FIGHTING ORDER

トーナメントモードをクリアするか(キャラは誰でも可)、ソフトの稼働時間が３時間を超えると選択可能になる。トーナメントモードでCOMの登場する順番を３種類(デフォルト、ランダム、マニュアル)に変更できるようになる。

SAFETY ZONESIZE

タイムアタックモードを５分以内でクリアするか、ソフト稼働時間が６時間以上で選択可能。ステージのセーフティゾーンとデンジャーゾーンの大きさを自由に変えられる。ステージすべてをデンジャーゾーンにする(!)、なんてことも可能だ。

DANGER DAMAGE

サバイバルモードで10人以上勝ち抜くか、ソフト稼働時間９時間以上で選択可能。デンジャーゾーンでダウンしたときに受けるダメージ量を５段階に変更させることができるようになる。ダメージを大きくするとアッという間に決着がつくぞ。

DANGER BOUNCE

組み手モードで勝率８割以上を記録、もしくはソフト稼働時間が12時間を超えると選択可能になる。デンジャーゾーンでダウンしてダメージを受けたり、跳ね上がる高さを３段階に調節できるようになる。最も高くすればスリリングな戦いに！

SYSTEM VOICE

かすみの使用回数が100回を超えるか、ソフト稼働時間が15時間以上経っていると選択可能になる。これは、ゲーム中のシステムボイス(対戦前などに流れるかけ声)をかすみ担当の声優・丹下桜さんのものに変更できる機能。ファンにはうれしい。

その3 リプレイ巻き戻し機能

やり方 リプレイが始まる前に◯ボタンと◻ボタンを押しっぱしにしておく。リプレイ中、△ボタンで巻き戻し再生。

その名の通り、リプレイを巻き戻して何度でも見られるモード。ただ、決着がついた瞬間から押しっぱなしにしていないと失敗する。また、勝ちポーズになってしまうと△ボタンを押しても戻らないので注意しよう。この機能は、普段では見られないアングルでのアクションが見られるのでぜひ一度は試してほしい。しかも、△ボタンによる逆再生がけっこう楽しいのだ。もちろんCOM戦だけでなく、対戦時でも勝った方のコントローラでコマンドを入力すればリプレイが可能(２Ｐが勝ったなら２Ｐ側のコントローラで入力。負けた方がコマンドを入力してもダメ)。オマケ程度のモードなのであまり実用性はないが、パーフェクトやカッコイイ技、普段なかなか決まらないような技で勝ったときなど、相手に追い打ち(精神的に)をかけるのに最適(笑)。

▶勝ちポーズになるまでなら、何回でもリピート可。繰り返して見るのも楽しいぞ。

その4 勝ちポーズをセレクトしよう!

やり方 勝ちポーズが始まる前にH、P、Kのいずれかのボタンを押しておくと、ボタンに対応したポーズを取る。

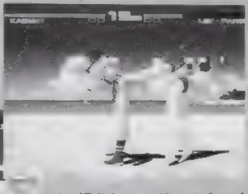
普段はランダムで決まる勝ちポーズを、自由に選択できるというもの。ただし、キャラによっては２種類しか選択できなかったり、対戦相手によって決まった勝ちポーズ以外選べない場合もあるので注意。また、このコマンドを入力してしまうと、パーフェクトで勝ったときのポーズが選択できない。なお、勝ちポーズ中に✚キーを右か左に入れるとその方向に画面が回転するのだ。

▲自分の使用キャラのカッコイイ勝ちポーズを探してみよう。どうせなら、お気に入りの方がいいよね。

その5 ポーズアイコンを消去

やり方 試合中にスタートボタンを押し、アイコンが表示されているときにセレクトボタンを押す。

なかなかいいアングルでポーズに成功したのに、アイコンが邪魔で……というときに便利なウラワザ。コマンド自体簡単なので、もうすでに知ってる人も多いのでは？　ポーズを解除したいときは、そのままスタートボタン、もう一度アイコンを表示させたいときは、セレクトボタンを押せばOKだ。



◀▲好きなアングルでポーズできたら、あわてずに。すると、上の写真のように邪魔なアイコンを一発消去できるのだ。実は便利なウラワザ。

ポイント Q&A

Q：デンジャーゾーンで転ばされるとバウンドして、さらに空中コンボを喰らってしまいます。なにかいい回避方法はないですか？

A：デンジャーゾーンでダウンさせられた瞬間にＰ＋Ｋ＋Ｈと３つのボタンをタイミング良く押してみよう(連打ではダメ)。爆発でダメージを受けるが、そのあとのバウンドを回避することができる。これなら空中コンボで余計なダメージを受けずにすむぞ。トレーニングモードでタイミングを練習するといいだろう。

©HUMAN 1998 マップイラスト／まつながあやこ

クロックタワー ゴーストヘッド

深まる謎、そして高まる恐怖……果たして優は最後まで生き残れるのか？
今号では第2のシナリオをマップ&手順表で徹底攻略しちゃうぞ!

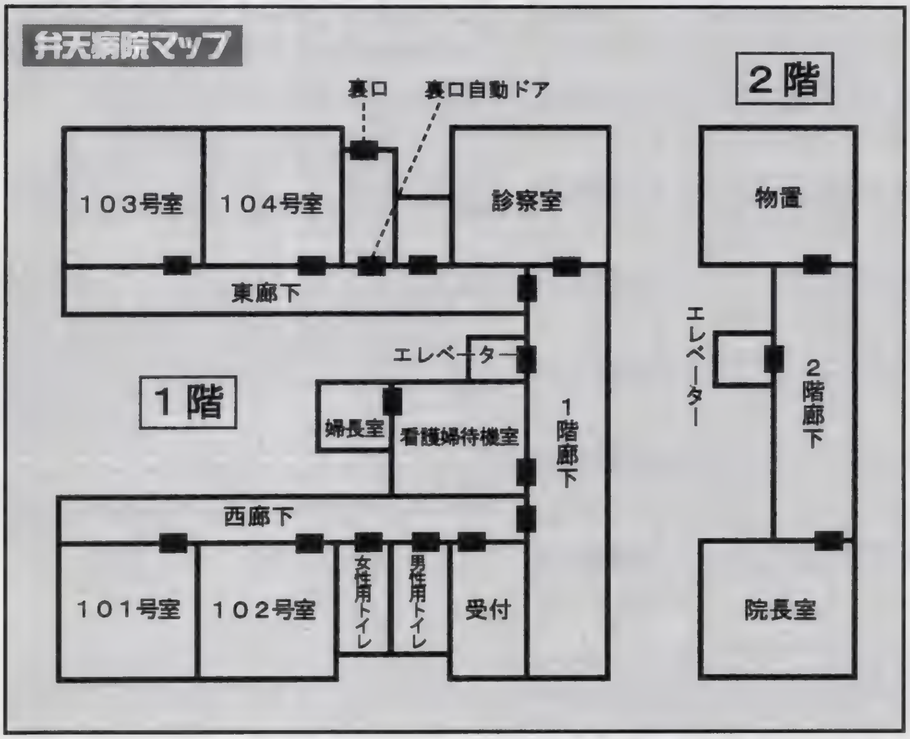
PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

下で書ききれなかった情報に触れておこう。アイテムの「拳銃」は「受付（引き出し）」、「102号室（ロッカー）」、「診察室（本棚）」、「救急箱」は「101号室（サイドテーブル）」、「103号室（ロッカー）」、「104号室（ロッカー）」、「診察室（本棚）」、「物置（棚）」に隠されているぞ。探してみよう。（城イドム）

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶ヒューマン ▶MC(1ブロック)／AC(DUAL SHOCK対応)

第2のシナリオ「白い檻」の攻略ポイントを総チェック

ホラーな世界をタップリと味わえる『ゴーストヘッド』。今号では2つ目のシナリオを、マップと最短攻略手順表で徹底攻略していくぞ。ちなみに、103号室のサイドテーブルを優の状態で調べたときに見つかる「引き出しのカギ」は、婦長室で使うことができる。ここではショットガンが手に入るぞ。



チェック1◉エレベーターのスイッチ

エレベーターに乗りたいときには、エレベーター入り口の左横にあるスイッチをクリックしよう。エレベーター内部では、扉に向かって右側にスイッチがあるけど、実はこのスイッチ、「2階行きのスイッチ」と「1階行きのスイッチ」が上下に並ぶように配置されているのだ。スイッチをクリックするときには、ちゃんと目的のスイッチにカーソルが合わさっているか、よく確認しよう。

▶エレベーター内のスイッチは、上下に2つ並んでいる。見落とさないように！

チェック2◉最終戦のコツ

「裏口のカギ」で「裏口」をクリックすると、イベントを経てシナリオ2の最終戦に突入する。最終戦では、ショットガンを使って次々と現れるゾンビを撃退することになるが、照準カーソルの合わせ方を知らないと、ちょっと苦労させられてしまう。ここでは、ゾンビの股間付近に狙いをつけると、カーソルを合わせられるはずなので、近づかれる前にどんどん始末していこう。

▶ゾンビに複数の照準カーソルが表示されたら、ショットガンをぶっ放そう。

シナリオ2「白い檻」最短攻略手順表

1	103号室	「白い檻」スタート。
2	東廊下	裏口自動ドアをクリック（優）→女性の声を聞く。
3	1階廊下	逃走状態になるのでゾンビを撃退する（※一度撃退しても、西廊下でもう一度逃走状態になる）。
4	診察室	剛元をクリック（優）。
5	女性用トイレ	左の個室をクリック（優）→女性の声を聞く。
6	102号室	洗面台をクリック（優）→女性の声を聞く。
7	看護婦待機室	倒れている看護婦をクリック→足をつかまれるので倒す（倒しきれなかったら、普通の逃走状態と同じような手順を使って撃退する）。看護婦が倒れていた場所をクリック→物置のカギを入手。
8	1階廊下	エレベーターに乗って2階へ（優）。
9	2階廊下	逃走状態になるのでゾンビを撃退する。優の状態で礎と会話する。
10	任意の場所	どこか手頃なところにミコシサマを置く（※カーソルでミコシサマをつかみ、ロッカーや棚、引き出しなどをクリックすればいい）。
11	任意の場所	ゾンビと接触して翔の状態になる（※ゾンビは101号室などに隠れている）。
12	任意の場所	拳銃を手に入れて、ゾンビを撃退する（翔）。
13	2階廊下	物置のカギを使って、物置に進む。
14	物置	婦長をクリック（翔）。部屋の一番奥のガラクタをクリック（翔）→ドライバー入手。
15	院長室	院長をクリック（翔）。引き出しをドライバーを使ってクリック（翔）→裏口のカギを入手。
16	104号室	サイドテーブルをクリック（翔）→女性の声を聞く（優）。
17	婦長室	机の上の書類をクリック（翔）→ゾンビの弱点を知る（※以降、弱点を撃ってゾンビの息の根を止められるようになる）。
18	任意の場所	ミコシサマを拾い直す。
19	物置	婦長をクリック。
20	院長室	院長をクリック→イベント（撃退モードあり）になる。
21	受付	剛元をクリック（優）（※返答シーンでは「Yes」「No」どちらを選んでもいい）。
22	東廊下	ミコシサマを持った状態で裏口自動ドアをクリック。
23	裏口	裏口のカギで裏口をクリック。シナリオ最終戦が発生!

手順表の読みとりガイド

★「逃走状態」とはゾンビに追いかけられている状態を指している。
★文末に「（優）」とあるのは優になった状態でのみ可能な行動を、「（翔）」とあるのは翔になった状態でのみ可能な行動を示している。
★「攻略手順表」では触れていないが、暗い部屋では必ず、扉近くにあるスイッチを入れて電気をつけること（電気をつけないと、部屋の探索はできない）。
★「拳銃」の入手できる場所は、上の"WRITER'S COLUMN"で触れているぞ。

ポイントQ&A

Q：優ちゃんで逃走状態になったとき、どこでゾンビを撃退していいのかわからなくて困っています。どの部屋の何を使えばいいのでしょうか？
A：撃退可能なオブジェは、受付の「ポッド」、看護婦待機室の「イス」、診察室の「イス」、女性トイレの「中央のトイレ（クリックすればモップを使うことができる）」の4つ。とくに「女子トイレ」のモップは何度でも使うことができるので重宝するぞ。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

98年卒業生内定者速報: セガ・エンタープライゼス/ソニー・コンピュータエンタテインメント/アトラス/コンパイル/ベック/日本ファルコム/F&C/コスモスコンピュータ/プロデュース/ネメシス/インターリミテッドロジック/ネクサスインタラクト/ライトニングデジタルファクトリー/アルファ/セレン/ズーム その他多数

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

速報! ゲーム会社内定者続々!!

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **永井康章**くん

このたび(株)アトラスより内定をいただきました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげだと思います。又、同じ夢を持つ仲間に出会えたことが自分自身に大きなプラスとなりました。学校の方々による就職のサポートも非常に熱心で、大変感謝しております。

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **坂井真志**くん

このたび(株)コンパイルより内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 **藤木 亮**くん

このたび(株)セガ・エンタープライゼスより内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 **津嘉山あずさ**さん

このたび(株)日本ファルコムより内定をいただきました。夜遅くまで教室に残って質問に答えてくれる親切で優秀な先生と、キャラクターデザインの実力アップのための環境が全て整っていたこと、他のゲーム学校ではできないようなデッサンの勉強をしっかりできたことが良かったのだと思います。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

サイキックフォース PSYCHIC FORCE

オリジナルビデオアニメーション

レーザーディスク ビデオカセット

—LD&VC—

第1巻

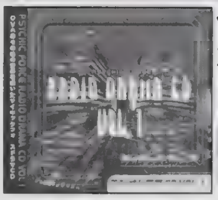
通販価格各7140円

VC:SHVA-1019 LD:SHLA-1019

第2巻

1998年5月発売予定

製作発売■株式会社ブロッコリー
販売■株式会社ビームエンタテインメント



サイキックフォース オリジナルドラマCD

4/11日 全国発売

通販価格：3000円

CAST
カルロ：中村大樹 レジーナ：福島おりね
ガデス：大友龍三郎 ウェンディ：氷上恭子
ほか

©TAITO CORPORATION 1996 ©BROCCOLI 1998

テイルズオブデスティニー

新作 5種

©いのまたむつみ ©NAMCO LIMITED

カラー:各ゴールド・シルバー有
購入の際指定して下さい

ハイブリッドテレカ 通販価格各2100円

スタン2 ルーティー フィリア リオン ウッドロウ

クリアバインダー 通販価格：各630円

スタン ルーティー フィリア リオン ウッドロウ

悠久幻想曲2nd Album

テレホンカード（全11種類） 通販価格：各1200円

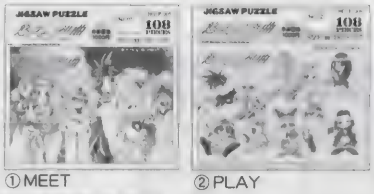
①トリーシャ ②ローラ ③ディアーナ ④由羅 ⑤ヴェネッサ ⑥イヴ ⑦セリーヌ ⑧リオ ⑨アルベルト ⑩ルー ⑪集合

©1997 Starlight Marry/Media Works Inc.

クリアファイル
通販価格：1050円

3種1組

ジグソーパズル 通販各価格：1050円



①MEET ②PLAY

※全2種類（各108ピース）

新作ハイブリッドカードコレクション

通販価格 1箱 各5850円

通販での購入単位は1箱単位とさせて頂きます。

新作コミックアンソロジー

通販価格：各1000円

女神異聞録ペルソナ4
表紙:沢内幸代

トゥルー・ラブストーリー3
表紙:ユナイト双児

七瀬葵画 トゥルー・ラブストーリー マウスパッド
通信価格：各1570円（全3種）

女の子 花 ハート

トゥルー・ラブストーリー
クリアファイルセット（3種1組）

通販価格
1050円

Piaキャロットへようこそ!!2

新作4種

ハイブリットテレカ
通販価格：各2100円

※それぞれゴールド、シルバーがあります
ご注文の際には、ご指定下さい。

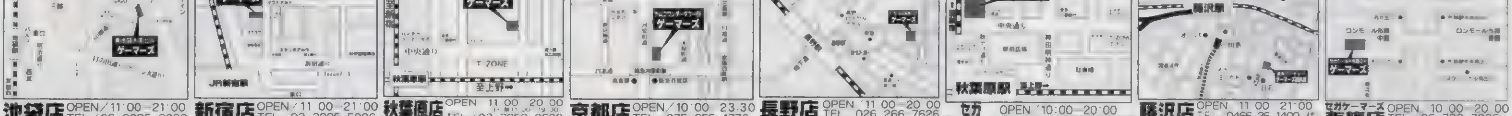
早苗 留美 美樹子 春恵

TVCM放映中！

熱沙の覇王ガンダーラ 4/10より毎週金曜日深夜1：00～（WOWOW）

時空転抄ナスカ 4/6より毎週月曜日深夜1：15～（テレビ東京系）

GAMERS



池袋店 OPEN／11:00－21:00 TEL／03 3985 3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F

新宿店 OPEN／11:00－21:00 TEL 03 3225 5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンター MORE5F

秋葉原店 OPEN 11:00 20:00 TEL／03 3252 9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル

京都店 OPEN／10:00 23:30 TEL 075 255 1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

長野店 OPEN／11:00－20:00 TEL 026 266 7626
長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）

セガゲーマーズ OPEN／10:00－20:00 TEL 03 5256 8123（代）
東京都千代田区外神田1-10-9 ハイテクランドセガ5F

藤沢店 OPEN 11:00 21:00 TEL 0466 26 1400 代
神奈川県藤沢市鵠沼東1-2 東急プラザB1サンパティーク内

セガゲーマーズ **布施店** OPEN 10:00 20:00 TEL 06 783 7006
大阪府東大阪市長堂1-1 1セガワールド布施2F

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。

通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上、
「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリーDP係」までお送り下さい。

ウラワザデータベース Ver.7.1

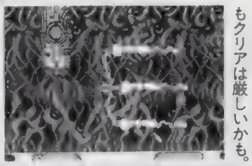
……ううっ、今月も大量の花粉に悩まされてますぅ……誰か助けて……しくしく。
ちょっと伝言・採用者の皆様、商品発送が遅れてますが気長に待っていて下さい。

LV50 イメージファイト&X－マルチプライ

★ステージセレクト&パワーアップ!

懐かしの名作が2つも入ったお買得ソフト……だけど、鬼のような難易度もそのまんま。そこで、以下に紹介するワザを使って少しでも快適にプレイしよう。まずはいつでもパワーアップできるというお得なワザ。ゲーム中にⓈでポーズをかけて「イメージ～」なら□、◎、△、⊗、「X－マルチ～」なら⊗、△、◎、□と押し、最後に✚キー左右のどちらかを入力する。✚左右どちらを押したかでショットの種類を選べるぞ。もう1つはお約束のステージセレクト。それぞれのタイトル画面で以下のコマンドを入力しよう。「イメージ～」ならR1＋R2＋Ⓢ。「X－マルチ～」ならL1＋L2＋Ⓢと入力だ。これでまた一歩エンディングに近づいたかな?

▲2周目のセレクトも可能だが、いきなりエンディングは不可。



◀いつでも何回でもパワーアップ! それでもクリアは厳しいかも。

編集部情報 湾岸トライアル

★お得コマンドいろいろ

ＲＣＧファン必見の「湾岸トライアル」お得コマンド三連発! まずは「タイムアタックモード」で「ゴーストカーＯＮ」にカーソルを合わせR1＋R2＋Ⓢでゲームを始めよう。すると、開発者のプレイによる無茶に速いゴーストカーが登場するぞ。2つ目はムービークリップ見放題。やり方は簡単で、ビデオクリップのストーリー選択画面でL1＋L2＋R1＋R2＋Ⓢ＋✚上を押しながら△を押す。すると、すべてのムービーが見られるようになるのだ。この状態でさらにL1＋L2＋R1＋R2＋Ⓢ＋✚上を押しながら◎を押すと、とっておきのおまけムービーが!

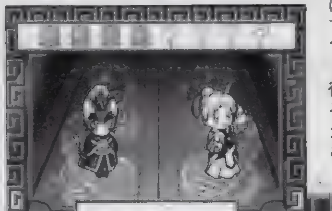
3つ目は使える車種が増えるという超お得なコマンドだ。やり方は「グランプリ」か「タイムアタック」の車種選択時に「ＦＤ７」にカーソルを合わせて、L1＋L2＋R1＋R2＋Ⓢ＋△を押しながら✚下。これで、全車種の選択が可能!

◀このワザさえあれば、どんなC級ドライバーでもおまけが見られる。

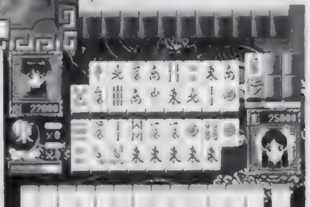
編集部情報 天仙娘々 ～劇場版～

★中華遊技的超絶卑怯技

かわいいギャルの掛け合いが楽しい「天仙娘々」に、ナイスなワザが見つかった!! まずはちょいと間抜けなミニゲームの「馬鹿踊り」。これは「フリー対戦モード」ですべてのキャラに勝つと遊べるようになるぞ。「でもぉ、麻雀はヘタだしぃ、時間がないし～……」なんて言う人もご安心。今回目玉ともいうべき究極のイカサマワザも教えちゃおう。どんなモードでも良いので、牌をツモる前に1Ｐ側のⓈ＋2Ｐ側のⓈを押しながら1Ｐ側の◎。すると自由にツモ牌を選べるようになるのだ。✚キーの左右で好きな牌を選んだら◎で決定。あとは普通と同じようにプレイできるし、何度でも使用できるぞ。さらに、対戦前の「○○ＶＳ○○」と表示されてから配牌が終わるまで1Ｐ側のⓈ＋✚下＋2Ｐ側のⓈを押し続けてみよう。これで、必ず「天和」もしくは「人和」でアガることができるのだ。最後にもう1つ。ラスボスの第3形態の3枚目のお楽しみＣＧ表示後に2Ｐ側のⓈを押していると、エンディングからスタッフロールまでスキップさせることができるぞ。



▲「天仙娘々」のユーザーなら是非とも一度は見て欲しいお間抜けなおまけ。ちびキャラの動き&ボイスがとにかくかわいくてグーなのだ。

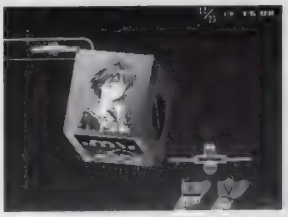


▶これが中国四千年の伝説的超絶秘技役満「白一色」なのだ……って、そんなモノないですぅ。こんな見るからに怪しい役も作れます

LV20 NOëL ～La neige～

★いきなりＴＥＬＬしちゃおう

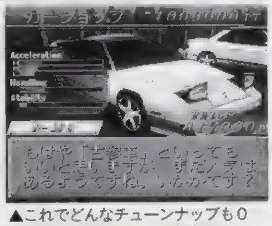
ゲーム開始直後、まだＩＤを知らない2人にＶ－ＰＨＯＮＥをかけられるというワザが見つかったぞ。涼にかけたい場合は柚実に、千紗都の場合はボールデリートにカーソルを合わせておくこと。次に、携帯か自宅を選んで、涼なら✚上、千紗都なら✚下と同時に◎を押す。成功すると電話をかけることができるのだ……が、単なる留守電なのでちょっと残念かも(泣)。



▲コマンド入力はタイミング命! 写真右下のＰ(またはＶ)が消えてしまってからではちょっと遅いのだ。

LV50 OPTION チューニングカーバトル

★名前を変えるだけで大金持ち!



▲これでどんなチューンナップもＯＫ。キャタピラつけて、主砲つけて……って、そんなパーツはないけど。

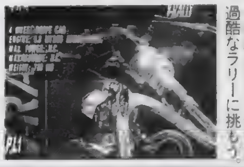
カスタムカーが魅力の「ＯＰＴＩＯＮ～」に、お手軽な「成金ワザ」が見つかったぞ。やり方は簡単で、シナリオモードを最初からプレイして、名前入力画面になったら「Dai」と入力するだけ。これで、所持金が100万ＰＴまで増えているのだ!! これで最初から高級車を買うも良し、自分なりのチューンナップをするも良し。赤貧にあえぐドライバーには何ともありがたいワザだ。

LV50 V-RALLY CHAMPIONSHIP EDTION

★お得コマンドいっぱい

ＩＮＦＯＧＲＡＭＥＳのロゴが表示されている間に✚左、右、◎、◎＋△と入力しよう。成功すると画面に「ＬＯＣＫ　ＯＦＦ」と表示され、すべてのコースを選択できるようになる。また、「ＬＯＣＫ　ＯＦＦ」と表示された後に、以下のコマンドを入力(コマンドの最後のボタンは押し続けること)するといろんな効果が得られるぞ。①L2:「アーケードモード」のコースが狭くなる。②L1:「アーケードモード」で時間制限がなくなる。③□＋R2:「アーケードモード」ポーズ中のオプションに「ＲＥＳＴＡＲＴ」の項目が加わる。④□、□＋R1:隠し車体「４×４」と「ＢＯＯＳＴＥＤ　ＣＡＲ」を選べる。この状態で「チャンピオンシップモード」のスウェーデンを選択すると、特殊なコースでのプレイも可能。ちなみに、①～④のコマンドは併用できないぞ。

◀成功すると、画面中央に小さい文字が!

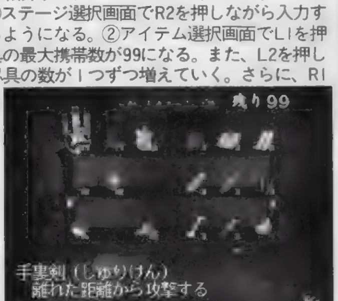


◀四駆の力強い走りで過酷なラリーに挑もう。

LV80 ―立体忍者活劇― 天誅

★お得コマンド特盛り

大人気となった純国産の3Ｄ・ＡＣＴ「天誅」に、超お得なコマンドが見つかったぞ。「✚上、上、下、下、左、右、左、右、□、△」という共通コマンドを以下に紹介するタイミングで入力すると、さまざまな効果が得られるぞ。①ステージ選択画面でR2を押しながら入力すると、全ステージが選べるようになる。②アイテム選択画面でL1を押しながら入力すると、忍具の最大携帯数が99になる。また、L2を押しながら入力するたびに、忍具の数が1つずつ増えていく。さらに、R1を押しながら入力すると、全忍術が使えるようになる。③任務中にⓈでポーズをかけて入力すると、ポーズを解除した瞬間に体力が全快する。これらコマンドは何回でも使えちゃうのだ!!



▶コマンド入力するたびに、アイテムがもりもり増えていきます(指がつるけど……)。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね! 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ!

豪華賞品

レベル	賞　品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中!)

今月の採用者:LV80(1名)/東京都　長谷川博則くん。LV50(3名)/東京都　郡司道隆くん、兵庫県　宮村匡くん、神奈川県　林義裕くん。LV20(1名)/愛媛県　稲荷久展くん。

ブリガンダイン ～幻想大陸戦記～ はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

幻想的な世界が舞台のシミュレーションRPG『ブリガンダイン』を紹介。君の手で大陸に平和を!!

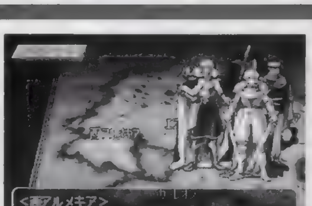
©1998 イースリースタッフ

モンスターと仲良くして本格SLGを勝ちぬくのだという運命 その1

●ファンタジックな世界を駆けるS・RPG！

魔法の力と人知を超えたモンスターたちが息づく幻想的な世界。今回のテーマである『ブリガンダイン』は、そんな世界に存在する戦乱の大陸、フォルセナを舞台にしたS・RPGです。ゲームの最終目的は、大陸全土を統一して戦乱に終止符を打ち、平和をもたらすこと。プレイヤーは個性的な君主たちが治める5つの国（西アルメキア、レオニア、ノルガルド、カーレオン、イスカリオ）の中から好みの国を選び、フォルセナ大陸の統一を目指すことになります。各国には、それぞれ雰囲気の異なるバックグラウンドとメインストーリーが用意されており、またゲームにはコンピュータ専用の第6の国として、覇道を歩む軍事国家、エストレガレスが登場。これによって少なくとも5回、主人公の異なるファンタジー戦記を読むノリでゲームを楽しめるわけです。

ゲームの概要を説明すると、基本のシステムは国盗りSLGがベースになっています。ただ、内政や国造りといった細かい要素はなく、そのぶんストーリー性とバトルの戦術性は非常に充実しています。次のコラムからは、ゲームを構成する「編成フェイズ」、「攻撃フェイズ」、「戦術マップ」の3つについての話をしましょう。



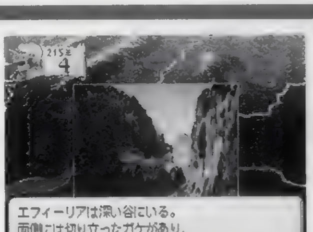
▲どの君主で統一を目指すかはプレイヤーの自由。各国ともストーリーは非常に深いです。

モンスターと仲良くして本格SLGを勝ちぬくのだという運命

その2

●「編成フェイズ」のポイントは編成と配置！

このゲームは基本的に「編成フェイズ」と「攻撃フェイズ」を交互に繰り返しながら進行します。そして、攻撃フェイズで他国の拠点に攻め込むか、逆に攻め込まれると「戦術シーン」に移行して戦闘開始です。そういった戦闘のパートの話は次のコラムでやるとして、最初は国の戦力をととのえる重要なパート、編成フェイズの話をしましょう。攻撃フェイズと比較すると、多くの行動を実行できる編成フェイズですが、その中で特に大事なのは、ルーンの騎士が率いる部隊の編成です。ゲーム開始直後は、どの国も戦力が不十分な状態なので、マナ（モンスターの召喚と維持に必要なお金のようなもの）が許すかぎりモンスターを召喚し、敵国の拠点に隣接している最前線の拠点にいる騎士から、部隊を充実させる必要があります。逆にいえば、その準備が早いと他国の戦力が整う前に攻撃でき、主導権を握ることにもつながるのです。そして、戦力を充実させた部隊を率いている騎士を、戦略上の重要な拠点に移動させるのも編成フェイズのポイント。中盤以降は騎士の配置も戦況を大きく左右します。部隊の編成と騎士の配置、この2つを編成フェイズの要点として覚えておきましょう。



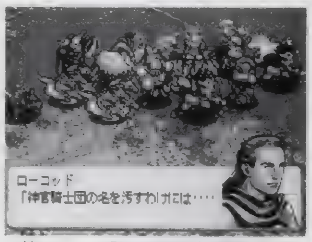
▲クエストなども大事ですが、それも部隊の編成や配置がしっかりしていればこそです。

モンスターと仲良くして本格SLGを勝ちぬくのだという運命 その3

●攻めと守りの「攻撃フェイズ」&「戦術マップ」

可能なかぎり戦力をととのえたら、編成フェイズを終了して攻撃フェイズに移ります。攻撃フェイズで可能なのは、他国の拠点にルーンの騎士を攻め込ませることです。敵国の拠点に送り込む騎士の人数に制限はありませんが、戦術マップに出撃できるのは3人までなので、きっちり3人ひと組みで送り込むのが基本といえるでしょう。攻め込む前に、敵国の拠点に配備されている部隊のルーンの騎士とモンスターを見られるので、守りの手薄な拠点を調べて攻撃するのも重要なポイントとなります。もちろん敵国の騎士たちがこちらの拠点に攻め込んでくることもあります。その場合は、攻め込まれた拠点に配備されている自国の騎士たちが、防衛戦を繰り広げることになるのです。

攻撃フェイズで戦闘が起こると、戦術マップ上でのシミュレーション・バトルが始まります。攻め込む場合と守る場合では、有効な戦略が180度異なるので注意しましょう。マップ上で混雑しないように全部隊を少しずつ前進させ、敵の中でももっとも弱いルーンの騎士の部隊から総攻撃でつぶすのが、攻めるときの基本です。逆に守りの戦闘では、接近してきたユニットから各個撃破していく展開に持っていければ、戦いを有利に運べます。



▲敵のルーンの騎士を倒せば、部隊は丸ごと撤退します。騎士を集中的に攻撃しましょう。

モンスターと仲良くして本格SLGを勝ちぬくのだという運命 その4

●リプレイ編／若き君主、ランスの旗揚げ！

では最後に、西アルメキアの君主、ランスで始めた場合の部隊編成の流れを、戦力をととのえる手順の一例として紹介しましょう。まず、西アルメキアの首都であるカルメリーに、メレアガントなど主力のルーンの騎士たちを集めます。そこではユニコーンとドラゴンを召喚できるので、騎士の部隊に1体ずつ入れましょう。ユニコーンとドラゴンを部隊に入れた騎士は、次に北の方にある拠点、ゴルレに向かいます。今度はそこでフェアリーを召喚し、部隊に組み込むのです。そこまで完了した部隊は、もう戦っても大丈夫。あとは彼らに敵国の侵攻を押さえてもらって、そのあいだにほかの騎士の部隊を充実させるとよいでしょう。

さてさて、まとめです。S・RPGとしては、正直かなりいい線いっているこの作品ですが、ゲーム中にロードができない、戦術マップでユニットが密集すると、敵と味方の見分けがつきにくいなどの不備があります。特にセーブに関しては、戦闘中でもできるのだから、そこでロードも可能にしてほしかったです。あと、もう少し"生産性"に通じるものを取り入れても良かったのではという気も……。もしも次回作が出るのなら、そのあたりの改善を期待したいところです。

▲シナリオと戦闘の面ではとても良くできている秀作。騎士たちのドラマが熱いのです。

読むほどにイラストがうまくなる〔熟成〕

教育にわるい

風上旬 プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。ドット絵に熱いパッションを注ぐ先生に、熱いパッションのファンレターを！

イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

読むだけでグングン実力がつく！　５人の偉人の５段階スライド方式でおなじみの電撃コラムスです。……少しだけウソつきました。

★日がな、ナワトビをしていた

もう、かれこれ10年以上も気になっていることがある。たいしたことではないのだが、「どうもテレビに表示されてるドット絵がもひとつしまらん」のだ。といっても、ブラウン管の解像度のことではなく、チャンネルを変えたときに、右上のほうに小さく出るあの緑色の数字だ。特に「２」がいただけない。ドッター（ドット絵を描く人）たるもの、美しくないドット絵を見ると、描き直したくて仕方がないのでありますです。テレビのオプションに数字のエディット機能があればどんなに良かったか（←うんうん）。

そのほかにも、ひとたび街に出れば、描き直したくなるドット絵にバンバン遭遇してしまう。銀行のＡＴＭの画面の右下で、力の抜けた笑顔と、ぎこちないおじぎのアニメーション（たいてい２パターン）を繰り返すお姉さん。「いらっしゃいませ♡」っていわれてもなぁ。しかも、焼きつけを起こしてるもんだから、画像がダブっちゃって、異様さにいっそう磨きがかかっているし……。

カラオケボックスの中にも描き直したいドットがある。曲選択待ちのときなどに映し出される絵がそれだ。どうにも素人臭いドット絵が映っている。思わず、歌うのをやめ、このメーカーに就職していいように描いてしんぜようかと考えるほどだ（←エラソー）。

ほかにも、電光掲示板やワープロなどの簡易イラストにもドット絵が使われているが、これらもどうも「もひとつしまらん」です。

ゲームのポリゴン化に伴い、ドッターの何割かが職を失ったのですが、こういったジャンルのものには、まだまだドッターの職人芸が入り込める余地があるのではないでしょうか。

と思っていたら、タイミング良く知り合いから「プリクラのドット絵を描いてみないか」という話が舞い込んだ。「こりゃ腕の見せどころ」と、「魂を削って描き込んだドット絵」を１枚サンプルで提出してみたところ、「濃い」という理由であっさりボツに……。うーん、なかなかうまくいかんもんだなぁ……。ホロロ。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い!
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 ちょっと締め切りの打ち合わせに間違いがあって、あせって書いてます。おまけに体調が悪くて、徹夜で書いたら、倒れそう。助けて〜。

★再びゲームハード戦争の匂いが……

セガからは新ハード（ウィンドウズＣＥベースとされている／1999年発売予定）が発表され、ＳＣＥＩは超小型ＰＤＡ（≒携帯ゲームマシン／今冬発売予定)、任天堂はバックライト付きゲームボーイ（ゲームボーイライト／４月14日発売予定／¥6,400）と、待望のカラーゲームボーイ（名称は仮称／夏発売予定／予想価格¥9,000前後)、廉価版のＳＦＣ（スーパーファミコンジュニア／３月27日発売／¥7,800)、さらに64ＤＤ(最初の対応ソフトは、３月18日現在で６月発売予定）と、またまたハードの話題で盛り上がってきたゲーム業界！　新ハード戦争再燃の雰囲気なんだけど、さて、どうして、今また「新ハード」なんだろうか？

セガは北米でＮ64とＰＳとの競争に事実上敗北して（ＳＳの北米市場からの撤退は発表済み）日本でも状況が厳しいこと、任天堂は日本でのＮ64の伸びの悪さと､『ポケモン』をきっかけとするＧＢの人気再燃から新機種の投入、そしてＳＣＥＩは携帯ゲームの人気に目をつけた（ＧＢというよりは「たまごっち」やキーチェーンゲームの方だろうが）と、各社それぞれに理由はある。

しかし、だからといって、今年になって示し合わせたかのようにハードメーカー３社から急に動きが出てきたってのは不思議だよね。これには実はＰＳやＳＳが発売された年月の間に普及してきたいろいろな電子機器や情報産業が関係しているのだ。

1994年の冬にＰＳやＳＳが発売されてから、約３年半ほど。普通の世界というか、世間ではそれほど大きな変化が起こる時間ではないだろうが、コンピュータの世界では信じられないような大変化が起こってしまう。例えば、この数年の間にパソコンは猛烈に値段が下がったわけだが、中でもノートパソコンは極端に値段を下げ、使用時間を長くするためにバックライトや液晶、内部の電源消費量を抑えることと、速度を上げることに血道を上げてきた。そして、当然のことながら、このバックライトの技術や液晶（当然カラー）の改良、そして内部回路が電気を消費しないようにする技術はゲームボーイなどの携帯ゲームマシンにそのまま応用できる。

だから、数年前には（価格が）高過ぎてとても使えなかったカラー液晶も使うことができるようになったわけで、ゲームボーイライトとカラーゲームボーイ（仮）が出てきた背景は、間違いなくここにある。

スーパーファミコンジュニアにしても、ＳＣＥＩの超小型ＰＤＡにしても同じで、チップを安く、高集積にする技術が発達したから廉価版が作れるわけだし、メモリーカードサイズにゲームマシンの基板を入れるなんてムチャなこともできるようになったわけだ。

そろそろわかってきたことと思うけれど、今起こりつつある新ハード戦争（？）は、驚くべき速度で発達を続けているコンピュータの変化を背景に、時代の必然として勃発しつつあるわけだ。

もっと具体的に考えてみようか。

チップ技術についていうと、だいたい２年でパソコン（というか、いわゆる半導体）の値段は半分になり、同一価格なら性能が倍になるといわれている。逆にこの法則を当てはめるならば、ＰＳと同じ値段なら２倍の性能を持つハードが作れることになる（少し無理をすれば４倍にまで届くかも)。そして値段が下がる理由の大きな部分の１つには、集積度（１つのＬＳＩにどの程度まで機能を詰め込むことができるかという度合い）が上がるから、というのもある。パソコンと比較すればケタ違いに値段が安いゲームマシンでは、値段があまり下がらないスイッチなどの値段がシビアに影響してくるから、一概にこの法則を当てはめるわけにはいかないが、少なくとも、今なら倍近い性能のマシンが作れるのは確かだ。また、値段を安くするために集積度を上げること、すなわちいろいろな機能を１チップに詰め込むことができるということが、そのまま「小さなゲームマシン」が作れるということにもつながる。

これで、ゲームボーイライト、カラーゲームボーイ(仮)、超小型ＰＤＡ、スーパーファミコンジュニア、セガの新ハードが一気に出てきた理由の１つは理解できたと思う。

もう１つの理由は、激しい変化を続けている「ソフト」の環境だ。

一昔前まではコンピュータゲームというのは、たいてい１人で遊ぶものだったわけだが、今では……少なくともパソコンの世界では違ってきている。

理由は、インターネットだ。

日本国内にだけ限ってみても、ＰＳ発売当時にはインターネットなんて一部の人しか知らない言葉だったが、今では、なんと普及率が８％。10人に１人の割合、つまり全国民の約1000万人の人がアクセスする世界になっている。(ちなみにアメリカでは13%。2500万人以上の人間がアクセスしているといわれている)。その上で動くコンテンツ（提供されているさまざまなソフトなどのことを意味する）も非常に幅が広く、ニュース・ショッピング・雑誌・ソフト、実にいろいろなものが出てきているわけだ。

本誌の読者が興味を持ちそうなネットワークゲームも「ショックウェイブ（マクロメディア社が作った特殊なプログラム)」や「ＣＧＩ（インターネットの上で対話的にプログラムを動かすための仕掛け)」や「専用ソフト（有名なところでは『ディアブロ』や『ウルティマ・オンライン』)」など、さまざまな形態で提供されるのが当然になりつつあるし、そういうソフトを動かすための環境も整っている。セガは、これを背景として「ＫＡＴＡＮＡでは通信ゲームをメインにする」といっているのだし、それもインターネットの普及によって高速モデム（通信用ハード）が安価に手に入るようになったので、それも不可能ではないといえるようになってきたワケ。

こうしてハード技術とソフト技術の両面から、今、起こっているハードウェア戦争を見てきたわけなのだが、今回は今までのハード戦争とははっきり違うところが１つある。

それは、今までも「ソフトが勝負」とか口ではいわれてきたが、現実的にはハードの性能ばかりが注目され、ソフトはあとからついてくるものだった。しかし、今回はどうやら本当にソフトが勝負になりそうだということだ。というのも、スーパーファミコンジュニアは今までのソフト資産を活かしてＳＦＣを再度盛り上げようとする狙いだし、ＳＣＥＩの超小型ＰＤＡはマシン単体として見れば本当に何もできないから、ＰＳとの連携を考えるしかないし、ゲームボーイライト、カラーゲームボーイ（仮）も、いわばバージョンアップ版で「今までのソフトが使える」ことが前提になっている。つまり、すべて「ハードの性能はそれほどでもないが、ソフトで勝負しますよ」ということなのだ。ハードで勝負できるセガの新ハードにしたって、通信ゲームだけを見るなら、パソコンなどの他のハードとの連携を前提としたマルチプラットフォームで展開することを考えないとインターネットの世界では話にならない、すなわち「ソフトなければ話にならない」ものであることははっきり意識されるわけだ。

そんなわけで、今までとちょっと違うこのハード戦争。どんなふうに推移していくのか本当に楽しみだよね。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はＢ級ライセンスを持つほどの腕前なので、ＲＣＧはＯＫ！　「ＧＴ」もバリバリ全開です（笑）。

★いよいよＦ１開幕、そしてビッグニュース！

約３週間にわたるラジオＣＭの取材ロケから帰って見ると、大事に育てているチンチョウゲの花のつぼみがふっくらとしていました。「もう春がそこまで来ているよぉ～」ということを知らせているかのように、風に乗ってほのかな香りが鼻を突きます。そのほかにも、ランの一種のシンビジウムも大きなつぼみを２つほどつけていました。春はいろいろな種類の花たちがそこかしこで咲き乱れるうれしい季節ですねぇ。あ～春よ早く来～い!!

このほかには、先日、某女性ファッション雑誌10周年記念のランチタイムパーティに招待されたりもしました。とってもおいしい時間が堪能できて、とっても楽しかったです。

さて、今年も待ちに待ったＦＩが開幕されました。ＦＩのパイロットたちの顔ぶれもずいぶんと若返りましたね。'87年の日本ＧＰ開幕から常に走り続けていたＧ・ベルガーや日本人ドライバーの片山右京選手も昨年引退しちゃいましたし。往年のドライバーたちが引退してしまった今、唯一その時代の面影を残すＪ・アレジにがんばってほしいものですなぁ。さぁ、今年はどんなＦＩドラマになっていくのでしょうか？　セナプロ時代（マクラーレン黄金時代）復活の兆しといわれているマクラーレンメルセデスに注目したいですねぇ。それからビッグニュース！　'92にその活動を一時中止していたHONDAが正式にＦＩにカムバックすることを発表しました。最強の時代には年間16戦中15勝するという快挙を成し遂げたHONDA。活動再開は西暦2000年からだそうです。こちらも楽しみだわ。

イラスト／よしきくりん

さて、今回のゲームレポートは待ってましたぁ～の『グランツーリスモ』。メチャメチャ速くて超カッコイイー。なにより、今までのＲＣＧの車と違うなぁと感じることは、リアルな車の〝エンジン音〟。それからボディカラーも、例えば同じ赤でもそれぞれの車種によって微妙に違うんです。実際の車もそうだけど〝レッド〟と〝スーパーレッド〟は全然違う色なんですよね。それがゲーム中でもちゃんと表現されてます。それから、リプレイで見られるカメラワークが良くできていて、「もう１回プレイするぞぉー！」という気にさせてくれます。ライン取りを考えながら峠道を攻めたりして……あーっ、季節もいいし、これから箱根の峠道でも攻めに行くかぁー!!　ひさしぶりにねっ。この手のゲームにハマってしまうといつも「走りたいよぉー!!」と思ってしまいますねぇ。走りのレポートは次号でね。

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

林田篤 プロフィール たまに電撃ＰＳ編集部に出没する、容姿思考共に危険な（？）ゲーム絵描き。最近は暗黒に飲み込まれていて、人のせいにでもしないとやっていけないことがあるらしい。

★人の性格が変わる、または変わったといわれるとき

先日、話をしていたら、どうも相手と話がかみあわない。どうやら相手は「風の谷のナウシカ」を知らないらしく、ちょっとショックを受けました（ちなみに彼は21歳）。今まで、「うる星やつら」を知らない人間は、何人かは知っていたのですが、昨年「ナウシカ」の作者がつくった映画「もののけ姫」が大ヒットしたというのに……うーむ。

さて、その「ナウシカ」で、「木々が毒を出すのは、汚染された水のせい。キレイな水を与えたら毒なんか出さない」というくだりがあるのですが、最近この言葉に妙に納得することがありました。先日、僕の人生……とか書くと、なんかオオゲサですが……で何回目かになる言葉「お前、最近変わったな」を、友だちにいわれたのです。

だいたいこういうときに「変わった」といわれるのは「性格」でしょう。30年近く生きてきた人間が、そう簡単にしぐさやクセなんて、変わるモンじゃないし。知り合いにも、クチャクチャと音を立てて食事する人、人前で平気でゲップをする人（これは僕もやるか）、などがいますが、「きっとどこでもするんだろうなぁ」と思った時点で、今では注意するのもあきらめています。

少し話がそれましたが、では、性格が変わった原因はなんなのでしょう？　少し考えて、僕が出した結論が「やっぱり水が変わったから」。もちろん、実際に飲む水、「H_2O」のことではありません（笑）。

「前はやらなかったことを、最近は平気でする」というのを、恐怖にも似た感じで自覚するときがあります。

例えば、朝のあいさつ。いえ、午後から出社してるから、とかいうのではなくて（スミマセン。しつこいのでやめます）、前までは「どこに行っても、誰に対しても（キライな相手にでも）、あいさつするのは基本。いっしょに働く人間として当然だろ」と思っていたのですが、最近これを意識してしないときがあります。また、対戦ゲームでも「ハメっぽい技を連発して、ケズリでフィニッシュ」みたいな、昔は自分が「それで勝ってうれしいんか」と思うパターンを自分で用いることが増えてきました。対戦ゲームが上手にならない人が取る、最悪にして醜悪なパターンか否かは別として、やはりガマンできないときがあるのです。おそらく、ある程度、痛い目を見るか結果を知るかで、「水」すなわち、とりまく環境が変われば、治る、と思いたいのですが……。

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール フリーの業界事情通の方。最近まで、ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーだったため、ゲーム・パソコン関係の話題はおまかせです。もちろん、流通関係もバッチリ

★中古販売問題を考えてみる(第４回)

庭のさがり梅が満開となりました。三寒四温といって、３日寒い日が続くと４日暖かい日が来るという具合に、だんだん暖かい日が多くなると、春も間近という感じがしますね。

ところが、このところの関東地方は、やたら暖かい日が続いたかと思うといきなりまた寒くなり、そのうえ突然雪が降ったりと極端な気候となってます。気温差は大きい、たちの悪いカゼがはやる、花粉は飛ぶ、と体調を崩しやすい条件が揃ってますので、健康には十分注意してくださいね。ゲームのしすぎで睡眠不足なんていう人も多いんじゃないかな。

前回はＴＶゲームソフトがおもちゃとして登場し、玩具流通で育ったために、ソフトウエア＝著作物としての地位が確立できなかった、というお話をしました。しかし、中古のソフトが商品として流通するようになるには、おもちゃとして扱われたからという理由のほかにも要因があったのです。だって、おもちゃの中古専門店なんて、ないでしょう？　以前、「たまごっち」が話題だったときに玩具流通と裏流通のお話をしたのを覚えていますか？　簡単におさらいすると、おもちゃは流行にあまり関係ない商品と、ブームが終わったらまったく売れなくなってしまう商品とに分類されます。このまったく売れなくなってしまった商品を専門に扱うルートがあるのです。こういった商品は「バッタ商品」と呼ばれて、パチンコの景品や特価セールの目玉商品として流通します。仕切り（卸価格）は定価の２～３割、商品によっては定価に関係なく数十円から数百円といった値段で取引されるものもあります。

ファミコンがＴＶゲーム機のスタンダードとしての地位を確立して天下統一をはたす前は、多数のＴＶゲーム機が市場占有を狙う戦国時代でした(本誌70号参照)。まずこの戦いに敗れた機種がバッタルート（裏流通）へと落ちていきました。これがバーゲンの目玉商品などとして、けっこうよく売れたのです。このあたりでバッタルートがＴＶゲーム関連商材を扱い始めたワケですが、もう十年以上も前のことですね。

こういったルートを母体として、本格的に中古ソフト流通ができあがるにはもう少し時間がかかりました。任天堂はファミコンを発売するにあたり、独自の流通ルートを開拓しました。トランプや花札といった、それまで任天堂が主力商品としていたゲーム系の問屋を中心とした初心会という組織を作り、流通をコントロールしたのです。

まあ、今では世界に名だたる任天堂ですが、当時の玩具業界では一発狙いの後発メーカーというイメージが強かったので、バンダイやトミーといった大手玩具メーカーと張り合って玩具流通で勝負することが困難だったという事情もあったと思います。しかし、販売するお店は普通のおもちゃ屋さんがメインでしたから、玩具流通しか仕入れルートを持っていないお店がほとんどだったのです。その頃初心会ルートでダイレクトに仕入れられるお店はあまり多くありませんでした。

ファミコンが大ブレイクして需要が一気に増加すると、初心会ルートから仕入れられないお店はあらゆる手を尽くして商材の確保に走りました。なにせ商品があればあるだけ売れるという異常事態です。初心会系列のお店から定価で買ってきて、プレミアムをつけて販売するといったお店もあったくらいです。ここで活躍したのが多方面にコネクションを持つバッタルートでした。

これらの中間流通は、表面上は二次問屋としての体裁でしたが、実際は札束が飛び交うブラックマーケット的な様相を呈していました。さらにファミコンが儲かると知れると、玩具以外のバッタ業者も大挙して参入してきたのです。時計や貴金属が専門だった業者や家電品が専門だったところなどなど、多種多様の業種が集まりました。現在もＴＶゲームの販売に力を入れている某大型カメラ安売り店が参入したのもこの頃で、時計、カメラのバッタルートから商材が確保できるようになったので、ファミコン売場を始めたのです。

こうしてゲーム関連流通は複雑怪奇なものにと育っていきました。さらにファミコンソフトの発売数が多くなるにつれて、売れるソフトと売れないソフトの格差が広がっていきます。流通が複雑に膨れ上がっていますので、流通在庫もかなりの量となります。

一般のおもちゃと異なり、単価が高いゲームソフトは下手に抱えていると致命的な損失となる可能性があります。原価が５千円としても百本で50万円ですからね。これが10タイトル、20タイトルと増えたら……普通のおもちゃ屋さんだったら大変な事になります。まあ、売れなければ腐ってしまうので、扱いは生鮮食料品並ですよね。ここでバッタルートが本来の（？）力を発揮して、不人気ソフトの環流ルートができあがったのです。

こうして特価ソフト専門マーケットができると、中古ソフトがこれに乗り入れる形になりました。初心会からの正規ルートの販売店ではメーカーさんとのお付き合い上扱えないような商品もこれに加わりました。海外からの逆輸入ソフトや１つのカセットにたくさんのゲームが入った完全な海賊版、コピーツールにコピーソフトといった危ない商品も登場して、香港電脳市場的なお店も現れました。■任天堂独占体制（？）に正面から反旗を翻すメーカーも登場したりと裏流通はますます複雑さを増していきます。こういった歴史的背景があるので、中古問題はそう簡単に片づかないんですね。次号はこの続きから！

イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のために熱くがんばる！知恵とハガキの読者様ページ

さてと。ゲームショウも終わったししばらくは大人しくしてようかな？なんて考えてる貴方！ そ・れ・は、あまーい！ あまいあまいあまい！からーい！ 激辛。カラカラ砂漠。

PSの奴隷はヒデキ・サイジョー、感激！ な卒業式を終えて、新入学を青春のＩＰを刻みこむんじゃぁと男らしく心で叫ぶ、PS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページであります。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。なんでもアリです！ ハガキを描いてみませんか？

きらめくスポットライト。鳴り止まない歓声。そう……私はトップアイドル、瓦崎益子。でも……電撃プレイステーションを愛読し、『ペルソナ』を8回クリアしたディープゲーマー。当然、電撃プレイステーションの読者ページ、PSの奴隷は略して「DPSど」は11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックなんてことをお見通し。こうしてスケジュールが詰まってくると、なおさらコントローラを握りたくなってしまうのが私。益子。あぁ……今日もゲームしてない。したい、したい……やりたいのよぉ。

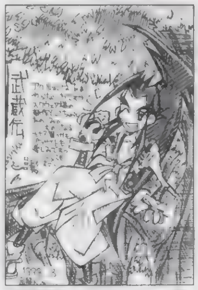
さ〜て！今週のビックリドッキリシャッキリハガキ

は、各ページをご覧下さい。今号も貴方のハートにハッとしてグーな展開が待っています

▲愛知県　とものさん：勘違いした人もいたみたいです。タイトル一緒ですし。

▲岡山県　綾千さん：大丈夫です。3Dさえ苦手じゃなければ。楽しいですよ

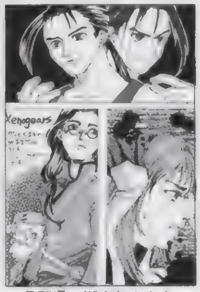
▲東京都　バー子さん：PS版は違うゲームというか……なんというか……


▲群馬県　元A-Sさん：面白そうですよね。世界を旅する感じになりそうで

▲秋田県　市藤にたかさん：ある意味、それでOKでしょう。多分（笑）。

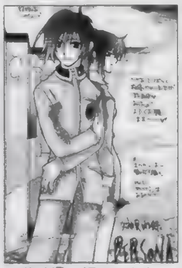
▲神奈川県　佐伯まさめさん：セーター？　系の衣装が特徴的ですよね。姉さん。

▲宮崎県　風水りあさん：判りやすいのは短所ではないですが……弱点です


▲長野県　湖山たみさん：泣きそうになるシーンが結構ありますし

すみません
空きました

▲東京都　山師さん：しかも強そうです。やはり魔界医師は……（爆）



▲茨城県　鋼つかさきさん：「2」そろそろあるといいですね。

▲山形県　週末の怪人さん：ティファは素手なんでしょうねぇ　武器無し。

▲愛知県　とものさん：ひいきしても怒りませんから（笑）。彼らは

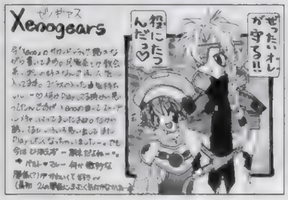
▲大阪府　わたなべつとむさん：餓死は……避けた方が良いと思われます。

◀宮崎県　NAKOさん：ゲームキャラは基本的に着たきりですからねぇ。そろそろ着せ替え可能なRPGが出てもいいと思うんですが……。

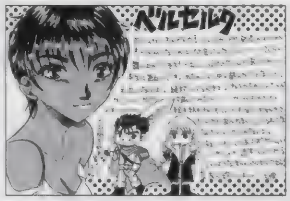
◀北海道　藤崎啓さん：この2人は本当に仲良しというか……現実にいたら、もっとドロドロしちゃいそうですけど、髪の毛が自然でステキです。

▲東京都　卯月渉さん：アニメは評判いいんですが……。ゲームは……。

▲東京都　山師さん：早口言葉は話術士にかなわないでしょうねぇ

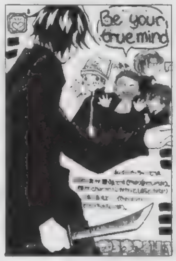


▲高知県　あいりーんさん：ボイス系の音楽、本物はあまり曲に起伏がないので眠くなりがちです（ダメ）。



▲神奈川県　ちゃたろうさん：TV版、原作に忠実でしかもカッコ良くて。どこまで描かれるんでしょうねぇ？

▲北海道　古川緋色さん：カワイイですよ。確かに怪しいの多いですけど。



▲イギリス　まいけるさん：困りますねぇ。最強キャラのご乱心は

「正直なところ……最近自分は何が楽しいのかわかりません。ゲームにも飽きてきてる気がします。学校も面白くありません。何となく毎日を過ごしています。イロイロと、どーでもいいことが増えてきていて、このままでは「生きてる」こと自体がどーでもよくなってしまいそうで……。ゲームのキャラとか、歴史上の人物とか、現在も戦ってる人とか……そういう人たちの熱い思いにどうしても近付けません。こんなんでいいんでしょうか？」埼玉県　傘羅着心情さん

人はなんのために「生きる」のか。なんだか倫理の授業の様ですが（笑）、これは……太古の昔からいろいろな人が考えてきたものすごく大事な問題です。でも……これといった結論はでてません。それは結局、その人ごとの人生は、その人にしか判らないからだと思われます。人間、生まれたとき、育つときの環境によって様々な考え方が身に付きます。確かに現在も自分の命が危険にさらされている人は熱いです。なによりもまず、「生き残る」という、「生きる」の前段階で頑張らなくてはいけないわけですから。幸いというか何というか、我々日本人、いえ、日本のような比較的裕福な社会で生まれ育った人間は、その段階で熱くならなくても「生きて」いくことは簡単なワケですし。でも……だからといって「生きる」ことがどーでもいいと思ってしまうのはなんだか違う気がします。それが例えゲームでなくても、ハガキを描くことでなくても、絶対貴方が熱くなる何かが、世界にはあるハズです。きっと今は落ち着いてイロイロ考える時期なんだと思います。次に熱くなれるモノを探すためのブランク、休憩。辛く苦しい逆境から這い上がるのも「生きる」（RPGのキャラは大抵ここから始まります）ですが、一見平凡で平和な世界を自分なりに生活していくのも、同じく「生きる」だと思われます。貴方の中のRPGを熱く戦い抜いて下さい。EDは……とりあえず考えるのはやめときましょう（笑）。

「DPSのステキな保存法ってないですか？　最近本棚に入り切らなくなってしまって困ってます」長野県　ハイレグモノトーンさん：

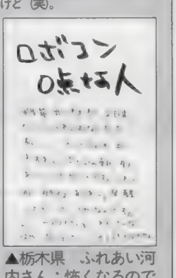
雑誌は……編集部でもかなりの量であふれてきています。捨てられない本は特に大変。でもこれは……もうしょうがないみたいです。スキャナで読み込んでデータにしてCD-ROMに保存って手もありますが、ものスゴク面倒くさいですし。とりあえず、大きな本棚に移すとか、他の本を片付けるとか。いつでもDPSを読める、を基準に考えてみました（バカ）。

ロボコン 0点な人
どきどき大作戦

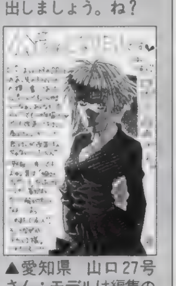
それでもやっぱりゲームで遊んでたりする私。（ほ）

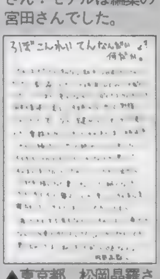
ゲームショップでなにやら怪しげなソフトを発見……したと思ったら『プレイステーションコミック　コブラ・ザ・サイコガン』でした。なんか鳴り物入りで発表されたような気がしたんだけど、いつのまにかひっそりと売られていたのね。んでも安かったので買ってみた。単純にコミックを取り込んだだけだと思ったら大間違い。1コマ1コマアニメーションするし、効果音も決まってるし、次のコマへ進むときの演出とか凝っていて実に楽しめた。それにしても題材が「コブラ」だけに、女性のコスチュームとか構図とかはかなりHですね。そこらのエロゲーもどきに負けてないです。乳、もバッチリ露出してるし。人魚だけど。はっ、人間じゃなければいいということなのか!?

だったらちょっと耳を尖らせて「エルフです」って言ってればOKってこと？　ってまぁ下らない揚げ足取りはおいといて、私はこのシリーズ結構気に入りました。全然話題にならないから、「コブラ」で打ち切り……ってことにならないように祈ります。原作が好きならオススメですよ。愛蔵版を買ったと思えば……ちょっと高いかもしれないけど（笑）。



▲栃木県　ふれあい河内さん：怖くなるので出しましょう。ね？


▲愛知県　山口27号さん：モデルは編集の宮田さんでした。


▲東京都　松岡晶羅さん：なんなんだかです。ガンバリましょう。

物がでない限り手は出さない。と、思う　というか、思いたい（弱）　ただ、穴あきだらけのトレカ眺めていると、つい「もう1箱だけ買ってみようか」という考えがふと頭をよぎったりするので油断はできません　さて、高い金払って残った紙っぺら……もといトレカですが、ダブりを見渡してみると圧倒的にブロッコリーものが多いです　一番ダブっていたのは、意外にも「ファルコムコレクションVOL1」でした　ブロッコリーのトレカって、箱で買ってもコモンが揃わないのが特徴で、なんだかんだで買って（コモンの揃いが悪いと、次も箱で買ってしまう）しまい、かなりダブついてしまうんですね　次にダブってるのが「PIA〜2」で続いて「サガ」って感じでした　それにしても不思議なのは、このゴミ……もといダブリトレカの山を見ても、捨てようと言う気が起こらないこと。まだ未練があるということか（ほ）

「コブラ」は絵柄さえ大丈夫なら面白いマンガだよねぇ　最近はどうも敵が分かりにくいけど（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何か良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

違うからこそ華。でもメロメロだからこそそのジャンルに強いのでしょう（魔）

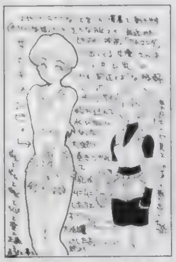
最近、きっつぁんがトレカの紙っぺら宣言を撤回する動きを見せています。がしかし、私の方はすっかり醒めています　お互い、噛み合わないねぇ(笑)　某雑誌のプレミアムトレカにフレゼントに当たらなかった（まだ言ってる）のが原因で、収集熱がすっかり治まってしまいました　それにしても、あとに残ったカードの山をどうしていいものやら。集めている種類はやたら多い癖に、どれも中途半端なんだよなぁ　コンプリートしてるのって「TLS」の第1弾と「GGG」だけ　「サガ」と「PIAきゃろっとへようこそ2」はあと1枚ってところで止まってます。とくに「PIA」の方はSP揃ってるのにコモンが1枚足りないって言う……　その他は、おおむねコモンコンプでSPが全然足りないって感じ　このあたりはもうハッキリいってどうでもいいのだが、「サガ」だけはどうにかしておきたい　それさえ済んだら、よほどの

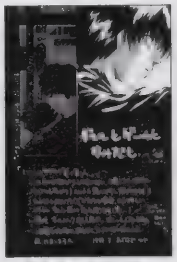
ギャルとゲームとなみだとちくび♡

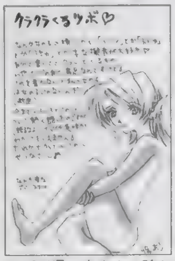
ついに編集部近くのコンビニに「果実頃」ピーチメルバ味が入荷！　以来、買いにいくたびに買い占めております。あんまりうれしいんで電撃N64でも同じこと書いた(笑)。　(中)

ただいまN64の「実況パワフルプロ野球５」にドハマリなんですよ。このシリーズはいろんな機種で出てるけど、やっぱN64版が一番デキがイイからねえ。今やってるのはサンプルROM(マスター版)だけど、選手育成のサクセスモードは1日1回はやらないと手がふるえるほど(笑)楽しいのよ。まあ、いずれPSにも移植されるだろうけど、これに関してはN64版にはかなわないっしょ。実際「４」のPS版はそうとうショボくなってたし。

ところで、このテの野球ゲームをやる人ならわかると思うけど、人によって打ちやすいコースってあるよね。で、同じようなことは、女の子の好みにもあるじゃない？　俺の場合なら、少しキツめの表情をしたコが好きだね、比較的。上原多香子(SPEED)なんかまさにそんな感じよ。いつ見ても不機嫌そうなとこがまたいーんだ(笑)。あと、アゴのラインがスッキリしてると顔に切れが出てイイよね。木村郁美(TBSアナ)はこれに入るかな。彼女の場合、頬骨が少し出てる感じなので、よけいにそう見えるのかも。あとは「先生」でしょ、やっぱ。最近でも、フェアリーテールの「ナチュラル」、エルフの「臭作」とも、気に入ったのは先生だったしね(「臭作」はイラスト見ただけだが)。しかし考えてみると、野球は「好き」=「それに強い」、女の子の場合は「好き」=「それに弱い」。同じ言葉なのに意味が全然違うよな(笑)。

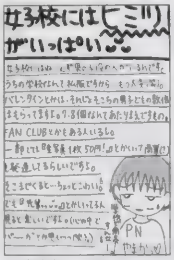

▲福岡県　ホルヲさん：ありますよね。洋画は特に。ワクワクな服、人。


▲徳島県　浅雍柚椰さん：オールバックは額を選びますし。



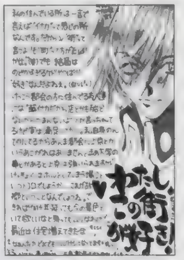
▲石川県　有さん：確かに欠かせない要素だと思われます。

▲東京都　山師さん：同性でもですか……。それが異性ならさらに……。



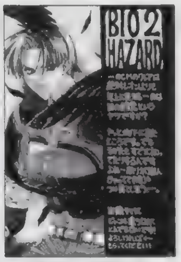
▲東京都　やまかつ※さん：それはそれで……好きならいい気もします。

▲福岡県　蒼月さん：とんがり方が大事ですね。でもスネちゃんは……。

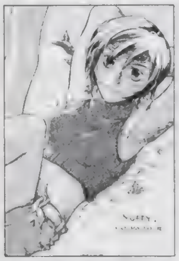


▲千葉県　S・風雅さん：そうですね。大抵短所も長所もありますから。

▲福井県　マチコさん：ガンガン引き込んでください。お願いです。



▲大阪府　杜蓮司さん：外国の女の子は大人に見えますからね。

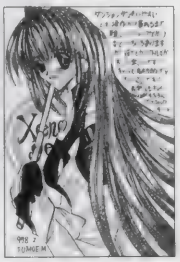

▲京都府　水玉みかんさん：最初中間にする方法判りませんよね。

▲大阪府　メモンガーさん：個性的なキャラ多いですよね。胸揺れだし

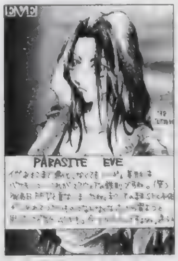
▲埼玉県　松本理さん：ガンバッテ下さい。これからだと思われます。

▲東京都　祥人さん：取り返しがつかないくらい悲しいです「街」。

▲福井県　天竜雨傘さん：いい味だしてますよね。もっとしゃべっても……。

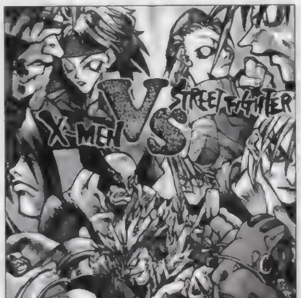

▲京都府　水荻巴さん：シナリオに音楽。かなりいいですよね。

▲大阪府　雑頼ユキさん：使いづらいのは……確しかです。愛があっても。



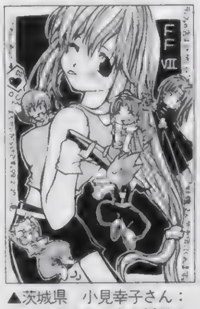
▲静岡県　テツコさん：もう掟なんでしょうか？なんでですかねぇ？

▲福岡県　蒼月さん：父にエースとかゾフィとか。欲しかったですよね。



▲鳥取県　成原さん：召喚系の魔法使いと思えば強いですよ。彼女

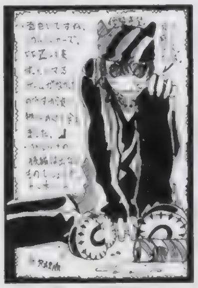
◀和歌山県　かえる44さん：ムキムキなのに素早い動き、ジャンプ力もスゴイです。お疲れ様です。



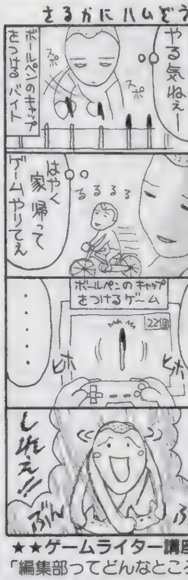
▲茨城県　小見幸子さん：かなりうるさそうな妖精さんです。大変？

▲東京都　松岡晶羅さん：歌いながら廊下は……確かに。ちょっとボケ……(笑)。

▲青森県　アメ尾ジョージさん：揺れないですかねぇ？　揺れるでしょう。ダメ？

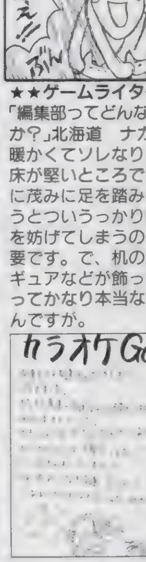

▲埼玉県　焔異無羽さん：人間くさいですよね。登場人物が。スゴク。

まんが　風上旬（画面で見ると楽しく見えるのが不思議です　なぜ？　根っからのゲーマーだから？）



★★ゲームライター講座★★

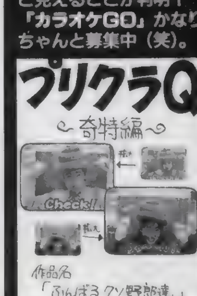
「編集部ってどんなところですか？」北海道　ナガノさん：暖かくてソレなりに臭って、床が堅いところです。うかつに茂みに足を踏み入れてしまうとついうっかり誰かの睡眠を妨げてしまうので注意が必要です。で、机の上にはフィギュアなどが飾ってあり……ってかなり本当なのがイヤなんですが。



◀東京都　平野桂さん：仲良くなれますよね　あんまり話とかしてなくても。不思議です

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×(笑)。人気爆薄。**「プリクラQ」**プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！**「カラオケGO」**かなりちゃんと募集中(笑)。



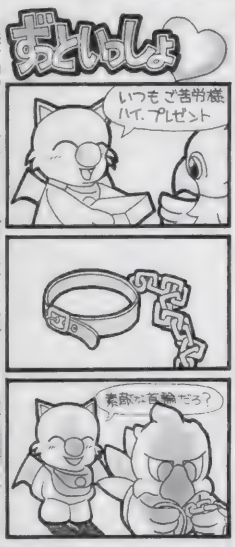
▲千葉県　ちゃっぷ２世さん：アラレちゃんで……。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール、ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

この間（犬）さんがＦＣの『ファイアーエムブレム外伝』を遊んでいたので、ついやりたくなり実家にＦＣ本体とソフトを取りに行きました。電池切れで、セーブデータが消えているかな？　と思いましたが、大丈夫でした。ほかにも『女神転生Ⅱ』や『メタルスレイダーグローリー』もあったので一緒に持ってきてしまいました。こうなるとディスクの『リンクの冒険』なども久しぶりに遊んでみたいのですが、何せ本体がありません。仕方なく中古屋さんに行ったのですが、けっこうな値段で売られていてガックシ。ちぇっ。（う）

ずっといっしょ

まんが／田中まさし（ステキ……な気もするけどしない気もして……鳥、っぽ現在です）・イラスト／NDO



ランキング発表

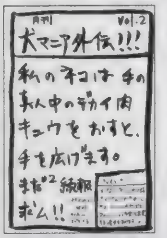
265：のぶすけ
260：週末の怪人、紅月朽葉
245：矢渡
235：RATA
230：ごぢうり
220：祥人
210：田中将司、柴田紘子
：佐伯まさめ
205：むにゃん
200：離瀬ユキ、山師
195：水鶏、TOMY
190：都賀渉
175：広瀬川秋人、湖山たみ
：S・周雅、有
：走馬あづみ、榎南
160：美波、NAKO、卯月渉
155：雨宮五月、えんぢまる
150：哀原斑、とりお
145：北原建光、小林恭介
：リンチンチン
140：市藤にたか、眠るカバ
135：めもるん、深野維里
130：谷川蛍雪、山口27号

●125：清和日和子、はせがわ皐仁、太一、いわきゆーし、東本夕夜、香月りん、●120：パー子、●115：かへえ、月子、ともの、古川緋色、想あたみ、辻槻景太、●110：飯鋼、荒華、如月龍牙、カジサトコ、●105：クラゲ２号、藤野ケイ、速瀬宵、●100：十槻久也、藤神零式、ちったん、●95：望州あゆら、児玉啓太、樹塚智、SATOMI、K450、真宮まゆ、●90：水輝立、浅薙柚椰、白羽優希、バグ12匹、●85：うに、小菌まり、わたなべつとむ、水荻巴、杜譲司、ユドウフ、楽柚、●80：HAPPY、彩軌彼方、瀬鈴、鯨子、えんぜるぼーい、遠藤和子、タカハシヂュン、えーる、成瀬祥雄、日向アキラ、大和飛鳥、天海十流、●75：くさかべゆかり、桐生雅士、浅倉沙霧、高橋智子、大類敦士、如月二月、いふじこう、●70：りるひな、木村吉伸、神哉龍、魚屋、雷太、かうち沙耶、麻里呼騎士団、小見幸子、なみなみ、●65：DDT、鳥太郎、乳酸基29号、Yuko.T、うに頭、石井洋美、月旅行物語、有久翼、羽月季留、蒼月、綾千、ひよこ、暮新、楠本由貴恵

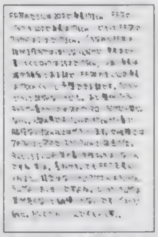
◀北海道　…ぽちりんさん：大変そうです。ガンバッテ下さい。

◀滋賀県　ごぢうりさん：彼女の衣装変わりませんよね。これ以上は……。

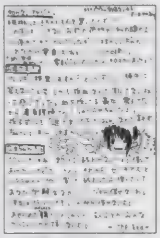
◀東京都　山師さん：宵越しだらけですから。世の中。ふひゅー。



▲神奈川県　羽月季留さん：犬マニアなのにネコ。それもアリです。

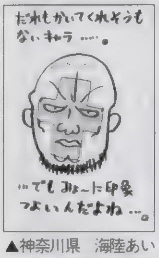


▲大阪府　雨宮五月さん：研究すると意外なことが……。

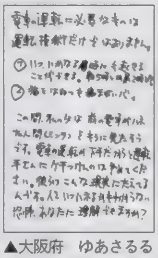


▲千葉県　凰一葉さん：自分のゲームは自分で買う！　でしょうか？

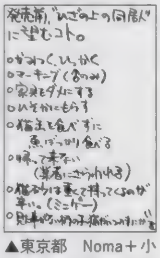
▲大阪府　クラゲ２号さん：不思議ですねぇ。って描いて下さい。



▲神奈川県　海陸あいらさん：大艦巨砲好き好きですから。彼。

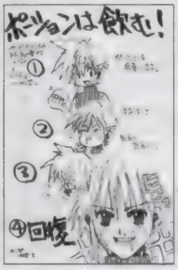


▲大阪府　ゆあさるるさん：飛び込まれたらイヤでも……ですから。



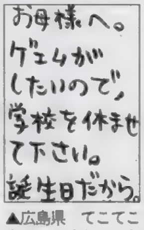
▲東京都　Noma＋小野さん：そうはいかないみたいです。

▲埼玉県　9244号さん：怖いパトラッシュ。なので弾丸の刑です。

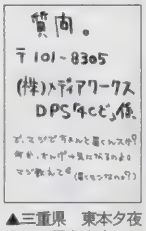


◀広島県　神華美香さん：ヨダレ加減がステキです。ダラリ。

▲北海道　紫金切那さん：見られてますから。きっと。



▲広島県　てこてこさん：いくら……お誕生日でも……。



▲三重県　東本夕夜さん：届きます。でも１と７は注意です。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは３月17日消印有効　イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：キュブリクの森の民ローヂィンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。依頼された初クエストがギルドの罠だったことが判明、軟禁され尋問を受けることに。しかしそこをカジャラーン帝国の騎士団が急襲する。ボクは街を守るために、戦いを決意、ヒューと共に敵陣へと突っ込む。

剣化したヒュー＝降魔の剣レガスロゼアと共に、正面から敵陣に突っ込む！　盾系の術により、兵士たちが次々と吹き飛ばされるように道を開ける。多分、まだ、何が起こったのか判っていないだろう。

「この隙に……指揮官を止める。最短距離は？」

ー左斜め30度、はい、ソレくらいです。このまま直進……しかし……３秒後にコレまでよりも密度の高い魔法障壁にぶつかりますー

「ボクラを止められるレベル？」

ーギリギリですー

ガキッ！　ズワッ！

ヒューの予想を裏切り、ボクラはあっさりと止められた。力がぶつかり合い草原がえぐれる。ーかなりの術が上掛けされました。さすが本陣と言ったところでしょうか？　いかが致しますか？　囲まれたら……ある程度の流血は覚悟しませんとー

「本陣までは？　あとどれくらい？」

ー約25ランリート（約500m）といったところでしょうか？　前方に見える部隊の中央と思われます。……ご主人様、来ます！　右と左から高レベルの戦士が接近。…抗術騎士と思われますー

「何かと思えば敵の先鋒は子供かっ！」

「甘く見るなドーファン！　我が軍の抗術障壁をカンタンに突き抜けて来たのだからな」

立ちふさがるように、赤鎧の騎士と青鎧の騎士が馬に跨ったまま、こちらを見つめていた。

北海道　シーチキさん：

◀茨城県　小見幸子さん：ローディンが色っぽいのでドキドキです。

ハードの神様の犬Σ

都内を駆けずり廻ってルリルリルリルリルリテレカ（正称）をゲットしました。幸せです。今なら何でも許せそうです。ゲボでもゲブでも好きな称号をどうぞ。ついでに「太」とか「尤」とか似てるけど違うペンネームも可。でも今回だけネ。（犬）

３月某日は萌えました。都内でも６カ所でしか売られないナデシコの前売り（テレカセット）を買うために、前日、劇場の下調べまでして決戦の日に備えました。池袋や新宿は２組の徹夜野郎が路上を占領し、すごい状態だったのでパス。もちろん、その２組とは「エヴァ」と「ルリルリ」（ナデシコじゃないところがミソ）の行列です。結局、ひと気が少ない浅草へ朝一で並びに行ったのですが、50セット限定という信じられない少なさに魂抜けて昇天！　100人も並んでいなかったのに（涙）。その後、血相を変えて丸の内、渋谷、新宿と廻ったけどアウト。もーダメだと諦めつつ池袋へ行ったら……まだ券売されていないじゃないですか！　とりあえず運を天に任せてサンシャインの７階近くまで延びた長蛇の列に並び、品切れ20人くらい前で買うことができました。このときほど神様の存在を実感したことはないかも。……ということで、今回の体験でわかったことは「徹夜してまで並んで物を買う人の気持ち」と「テレカに興味ないけど欲しくなっちゃうキャラパワー」でしょうか（笑）。この先、こんなにハマるキャラには会えないだろうなぁ。このオレが並んで買うくらいだもん。フッ、落ちるところまで落ちたな。笑ってくれ、みんな！　……と、ここで３月某日のお話は終わらない。その後、何気なしに観た映画「ＰＥＲＦＥＣＴ　ＢＬＵＥ」が思いのほか楽しめた。ある意味、秀作ですよコレ。もう一組の徹夜連中に「これを10億回観ろ！」と云ってやりたい作品でした。この続きは次回語りましょう。

犬くん最大の危機いまだ継続中

★犬くん失態！　新PowerVRの追加情報れすぅ★

前号で「120万ポリゴン/秒以外の詳細は不明」みたいなことを書きましたが、ゴメンなさい！　よくチェックしてみたら、大ざっぱながらファンクションが掲載されていました。ネタの新鮮さが勝負の情報誌に、２週間という時間はイタタですな。どうやら運良く（？）、他誌には載っていないようなので書いちゃいましょ。まず、アンチエイリアシングやバイリニア（またはトライリニア）フィルタリングといったサブピクセル演算系はサポートしているみたいですね。αチャンネルによるブレンダやフラット、グーロといったシェーディング、パースペクティブ補正も当然のごとくサポート。そして、既存のコンシューマゲーム機にはない注目すべき処理に「スペキュラ・ハイライト」と「バンプ・マッピング」がある。スペキュラとは、セガの業務用ＣＧ基板「ＭＯＤＥＬ３」にも採用されたハイライト処理の一種で、モデルに反射光を与えて光沢のある金属質な物体表現ができる。簡単にいってしまえば「ＶＦ３」のデュラルだ。あのメタリックな質感は、スペキュラが使えたからこそ実現できたもので、当然のごとく反射光の強弱や色なども変えられる。もっとも、スペキュラよりも正確な処理が可能な「フォン・シェーディング」ってのもあるけど、ポリゴンの全ピクセルに対して法線ベクトルを求めるという重い演算をこなす必要があるので「それっぽく」でいいのであればスペキュラで充分なのだ。結局「ターミネーター２」のＴ－1000は夢物語なのかしらん？

…にもかかわらずルリルリのテレカを求め東京中を駆け回る犬くん…（オイ）

◆今はこれだと思うのです◆

先日ＴＶを見ていたときのこと、（さ）が大好きな広末涼子ちゃんがさくら銀行のＣＭに出演しているではありませんかっ！　これはもう、さくら銀行に口座をつくるしかないと思いましたが（キャンペーン中らしい）、近所にさくら銀行がありません……トホホ。でも、冷静に考えてみると、これってスポンサーの思うツボなんですよね。やっぱ、ＣＭの影響力って凄いんだなぁと、改めて痛感しました（笑）。それでも、涼子ちゃん好きだし……口座つくろうかなぁ…（また言ってる）。

さて、（さ）が今年最大級に注目している『オラトリオタングラム』のお話です。この雑誌が発売されている頃には、「ＯＴ」もゲーセンに登場しているはずです。みなさんは、もうプレイしましたか？　オイラはバルバドスとサイファーを使う予定です。バルバドスについては前号でふれたので、今回はサイファーについてお話しします。サイファーは、前作のバイパーⅡを継承していると思われる機体で、機動性（特に空中戦）に優れています。しかも飛行形態に変形することができ、変形中も操作が可能なのです。コマンドは判明次第、紹介しますね！

して戦闘を終了してみれば、支払ったハマン分の経験値も稼げてなかったとか。やっぱ「W-Z」は地道にやるのが一番っすよ　これが「V」だったら派手な稼ぎ方があるんですけどね　１人でやかん倒すっていう。貴重アイテムもラムームーから取り放題だし。うーん、やっぱり「V」がやりたい　「I」～「III」の移植が最高に良かったので、続けて「V」の移植を本気で切望。それからもう一つ、忘れてならない「W-Z外伝」これも、「I」～「III」のセットと「IV」単品の移植を超絶大希望。さらに欲を言えば、完全オリジナルの「外伝V」を遊びたい　機種はもちろんPS……といいたいが、N64でもいいかな　やっぱりアクセスはない方がいいので。ま、外伝はともかく、本家の「V」は期待してます　「I」～「III」と来たので、次は「IV」～「V」ってな感じで、どうかお願い！（本気）（ほ）

まさにバカばっか……（笑）その情熱には負けるよ。全く（魔）

キミは絶対、来月にはさくら銀行にお金を預けてるよ（魔）

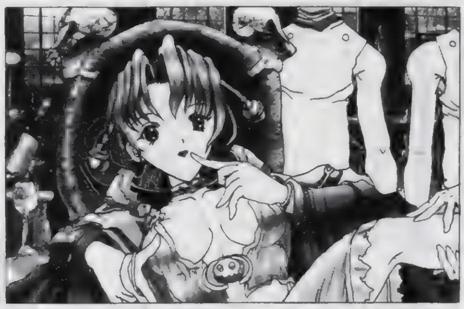
体験版で挫折した『天誅』を買いました。実際やってみると結構なんとかなるもんで、なんだかんだ言いながらもクリアしました。思いの外酔わなかったのが要因でしょうか。最後にはどうやって近づいて必殺を取ろうか考える余裕も生まれ、かなり本気で楽しんでました。アクションゲームクリアしたのって久しぶりだ。下手すると『マリオ64』以来かも。いやー、ここんところ当たりが多くて幸せです。これは良い傾向ですな。『天誅』も続編を期待しちゃいます。それにしても、エンディングの彩女は怖い。（ほ）

「友だちのYくんと、ストリートファイターになるために某大手空手道場に入門して既に5年。体格もそれなりで運動神経も抜群だったYくんはオレと違い、全国大会常連のスゴイ選手へと成長しました。こうなってくるとイロイロ大変みたいで、陸に憧れて格闘家になったとも言えず、ストレスがたまっていたみたいです。で、こないだの大会。彼はついに公式試合で昇竜拳と波動拳（当然両手による掌底のみ。波動は出ない）を繰り出しました。結果、2回戦敗退。試合後の「お前は判ってくれるよな」に感動しました（バカ）。鹿児島県　椎名さん：

ど奴隷 DOREIDO

さてここでは前号に引き続き「W-Z」のミニミニ攻略をしようと思っていましたがやめました　なぜなら、あのあと「プリズム」をやり始めたからです。うい　レベルは17前後で止まってます　その後の収穫は、カシナートの剣2本、盗賊の短刀1本くらい　盗賊さんのレベルが低いので短刀の方はまだ使わずに持ってます　ちなみにPS版の「W-Z」ではレベル999で打ち止めですのでレベル4桁は不可能です　＞(魔)さん。それ以前にどうやってそこまでレベルあげるんですか。FC版では半年くらい遊んでようやっとレベル100だったというのに。もちろんこれは、グレーターデーモンの増殖ワザ使わないでってことですけど。FC版で何度か試そうとはしたけど、いっつも途中で間違えて「逃げる」を選んでしまってたんでね　あのワザ嫌いなんですよ　1時間分くらいの戦闘が無駄になったこともあるし。あと、根負け

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみてね！　これほんと。　　（魔）

手軽に参加したい人は

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
― 全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト52は古代シラギ城のからくりの謎解きです。シラギ城は伝説のからくり師、フォン・リオウ・ゼパンの手による究極の作品。隠された部屋や施設には古代ローゼランの宝が眠っているという伝説のみが残され、現在に至ります。今回、第一の顎と呼ばれる隠し部屋への入り口が偶然、観光客により発見されました。当然守護神（ガーディアン）システムは生きたままです。深層部を調査、そして宝を手に入れて下さい。選択は3つ。①法王の離宮から探索開始、②楽王の壮武宮より探索開始、③カナイライの練兵場と呼ばれている場所より探索開始。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは、次号本誌（72号）発売日の4月10日（消印有効）。コーナー名は「DPSど52」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の75号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第72号　4月10日発売号（第69号発表＋第76号分募集）
第74号　4月24日発売号（第70号発表＋第78号分募集）
第75号　5月22日発売号（第71号発表＋第79号分募集）

今回のあて先は「DPSど52」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

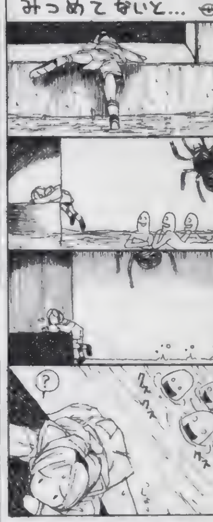
A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

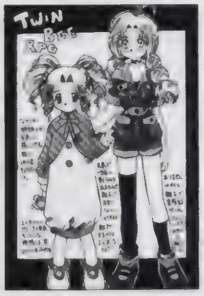
次のページは67号募集分の発表

▲神奈川県　佐伯まさめさん：優しく強く。自分の愛する人のためにですから。

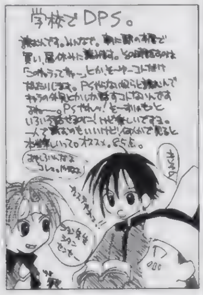
▲東京都　パー子さん：あるでしょうねぇ。「3」はヨーロッパですかねぇ？



まんが／福岡県　ホルヲ（見てたですね　きっと　みんな　仲良し）・イラスト／C次郎



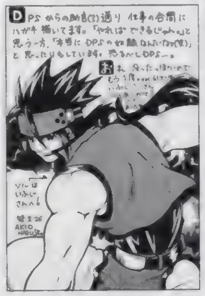
▲和歌山県　太一さん：この2人の性格がまた、よろしいみたいです。

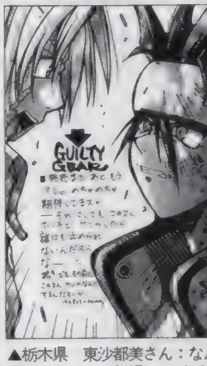


▲埼玉県　卯月零哉さん：PSやってくれるといいですねぇ。さらに。

◀山口県　バグ12匹さん：おめでとうございます！　これでさらにハガキを……。

▲滋賀県　藤咲尚さん：主人公モテモテの法則ですから。モテモテです。


▲大阪府　成瀬祥雄さん：すみません。でもハガキ。描いて描いて、ハガキです。



▲栃木県　東沙都美さん：なんかウワサだと……無限コンボがあるらしくて……。

▲静岡県　彪虎さん：静電気きますよね。鉄関係は特に怖くなります。

▲東京都　神無月流風さん：今安いですから。買いかもしれません？

◀愛媛県　如月二月さん：左右を押しながらボタン交互連打で勝ちです。

▲神奈川県　如月龍牙さん：お使いな部分が直ると……さらにいいんですが……ムリでしょうねぇ。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。こうして男同士の友情は深まっていくわけです。あ、くれぐれも危ない方へは行ってしまわないように（笑）。2人、仲良くして下さいね。

最近はめっきりＳＳの「プロ野球チームも作ろう！」なオレ様でしたが、ライターのみっちゃんに「『シークエンスパラディウム』の後半はかなり難しいですよ」との情報を聞かされたので妖精育て心がメラメラと再燃。「三國志Ⅵ」はまだやれてません。あ〜あぁ……家用にペンティアムパソコン（最低でもペンタⅡ）買おうかなぁ……。今、家でウインドウズＣＤ－ＲＯＭのゲームをプレイできる環境が整ってないんだよなぁ。パソコンは10台近くあるのに（涙）。エロゲーやらないからイイヤとか思っていたが……さてどうなるでしょう？　（魔）

まんが／斉藤和衛（そんなもんですよね て、ゲーム

Nights of Knights

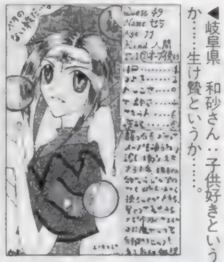
クエスト ナンバー49発表
67号募集分

今回募集のクエスト49はノルビエンスの魔女の掃討でした。廃坑、ノルビエンス坑道で行われているという、子供をさらった様々な実験、そしてソレを行っていると言われた魔女の調査は、かなり手強いクエストとなったようです。魔女と言われていたのは死霊（レイス）と化したラガナーズ教の司教でした。実態を持たないこの化け物（と手下）を倒すには、魔法武器でないとダメで、最も早い時点でメイス＋10が手に入る選択③が最も最短距離だったようです。

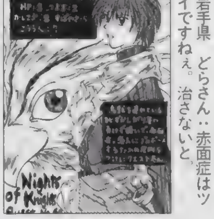
MVP

▶東京都　幾原るなんさん：選択が③の上に、ＨＰが高めなので戦闘を難無く切り抜けたようです。基本的にこううんの数値が高いと一か八かな、文字通り運まかせなキャラになります。だからといって全部こううんに振っても勝てませんけどねぇ。まあ彼女は、モップをメイスに変えての、肉弾戦もバッチリだったのでしょう。きっと。

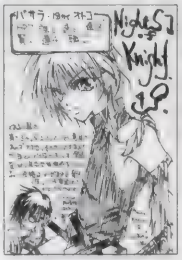
▲神奈川県　如月龍牙さん：かなりオバカさんくさくていいです。ガオウ、ウホウホな感じで。


◀岐阜県　和砂さん：子供好きというか……生け贄というか……。

◀奈良県　輪廻さん：いつまでも撃てないような気がします。

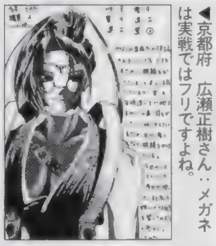

◀岩手県　どらさん：赤面症はツライですねぇ。治さないと。

◀大阪府　クラゲ2号さん：言い負かされたら弱そうです。

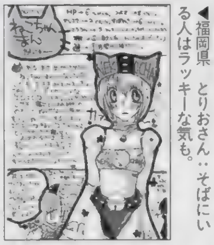

◀和歌山県　高村神楽さん：まるで水戸の御老公の様な……。

◀愛媛県　電動ノコギリさん：形見のフンドシが長すぎデス（笑）。

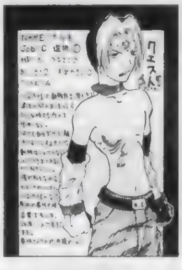
◀東京都　黒葉要さん：コレクション眺めて奇声は……ちょっと怖めデス。


◀京都府　広瀬正樹さん：メガネは実戦ではフリですよね。

◀埼玉県　眠るカバさん：でも今はまだ着ぐるみを着てるわけです。


◀福岡県　とりおさん：そばにいる人はラッキーな気も。

◀岡山県　のぶすけさん：自分の身体を改造するのは度胸いりますよね。


◀宮崎県　ＳＭＲさん：暗い過去っぽいです。でも逃げている気も……。

◀東京都　ななひめぐむさん：とことん行った果てには……。

◀北海道　ＴＯＭＹさん：髪の結い加減がステキです。複雑

◀北海道　ころーにゃさん：胸の中は野菜ですか……。おいしい？

◀徳島県　金谷さん：見守ってる太陽がとんでもなく怪しいのです。

◀和歌山県　太一さん：森の精霊……たくさん食べそうです。

◀北海道　哲－ＰＡＹさん：武器講座がカワイイです。プラズマ？

◀和歌山県　日向アキラさん：下品は直すのが大変です。

◀宮崎県　八房七支刀さん：ケンカしあってるんでしょうねぇ。

◀栃木県　ゆきさん：跳ばしちゃうんでしょうか？

◀大阪府　シオン・ケさん：なぜ悪い侍になりたいんでしょう？

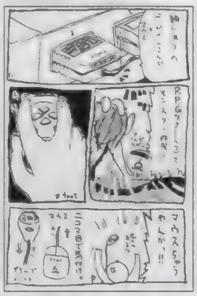
◀秋田県　めたむぅさん：ＨＰは低くても能力値でカバーなのです。

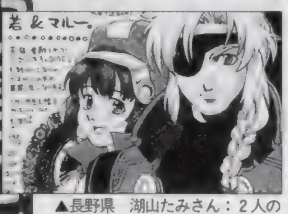
◀大阪府　ス450さん：いやだじょーはかなりオバカさんで、です。

◀秋田県　いふじこうさん：まあ、仕方ないでしょうかねぇ？　恨みですし。

◀東京都　スティーブンさん：もっとシナリオあると良かったんですが。彼の。

◀静岡県　彪虎さん：1Ｐプレイでも対戦でも楽しいのがよいですよね。


◀茨城県　ザ・プーさん：おるなって……言われても……グリップコントローラ談。

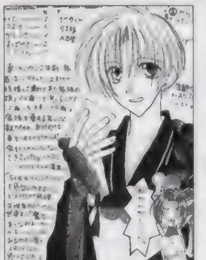

▲長野県　湖山たみさん：2人の関係、うらやましいですよね。

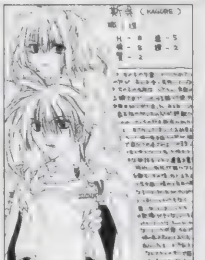
きな「妖女乱舞2」の流れをくむ（と勝手に思っている）「アスガルド」も、「王道勇者」も出ていることでしょう。すべてつぎ込んだとしても、きっと買ったゲームはプレイし終わらないに違いありません…ああ、またストレス　そんな俺の心を癒す最近のヒットがＧＢの『ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン』（略してモズ）。ＭＴＧっぽいイメージのカードゲームで、全然ノーチェックだったため店頭で見かけたときは「ドジョウ何匹目？」とかイヤミったらしく思ったんですが、すいません、かなりイケてます。とりあえず現時点では編集部で一番進んでいるようなので（2番はバイトのＳ木さん）、対戦ふっかけちゃあ断られて哀しい思いをしています　って、やっぱりここでもストレスがたまっているのか俺は!?　あぁゴールデンウイーク。とりあえずどうでもいいから早いとこ来てくれ。頼む　（平）

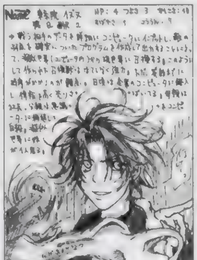
2月に引き続き、3月も凄まじい新作ラッシュ。取りあえず第一弾（原稿を書いてる時点で）は「ＤＯＡ」と「クロックタワーゴーストヘッド」の2本のみで勘弁してやりました。「ブシドー武」と「ガンダム・ザ・バトルマスター2」が気になってたんだけど、これはまぁ余裕ができてからでいいや。まだ「みつめてナイト」と「纏組」と「ＧＵＮばれ！ゲーム天国」がありますからね。でもってその次は「鉄拳3」と「レブス」と……ありゃりゃ、こりゃマジで死ぬかも。　（ほ）

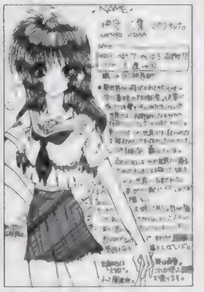
このごろ「ロボコン０点な人」のロボコンはなんだ？　という質問をハガキの裏とかアンケートとかで見かけるので（笑）、お答えましょう。ロボコンとは……最近ならカブタック、ロボタックといった、お子様向けＳＦロボット物の元祖です。原作は先日お亡くなりになった石ノ森章太郎先生。毎回、ロボコンがハッスルして頑張るのですが、結局最後は０点でハートマークをもらえないというズッコケな展開です。ガンツ先生やロビンちゃん、ロボガキ、ロボワルなど個性的な仲間がステキでした。ロボコンとはロボット根性の略らしいです。　（魔）

いやー、最近何かと忙しくて、プライベートでゲームするヒマが全然取れません。基本的に俺は（俺に限らず、おそらく床部の人はみんなそうだと思うんですが）、サメなんかと同じくゲームしないと死んじゃう体質なので、そろそろ息苦しくてしかたありません。楽しみにしていたずっといっしょも全然手をつけてないし、「センチ」はそろそろクリア回数を（う）さんに抜かれそうな様子。パソコンも仕事以外には触らないもんで、これまた発売日を楽しみにしていた「エーベルージュ2」に「マーズ・ボール」、買ったまんまパッケージすら開けてない始末。ホント無駄もいいところです。おかげでますますストレス溜まるし。はぁ、遊ぶヒマが欲しい。ゴールデンウィークまで待てっていうんでしょうか。冷静に考えてみると、結構遠いです。5月。しかも、ゴールデンウィークまでに「編組」「卒業Ⅲ」は出るし、俺の大好


▲香川県　久遠寺老人さん：奥さんの尻にひかれてるのですね。しょうがない。


▲埼玉県　十槻久也さん：だるいとか、身体は大変じゃないんでしょうか？


▲岡山県　水鶏さん：悪魔召喚プログラムなのです。発動前は隠れていないと。


▲和歌山県　日向アキラさん：制服なんて……脱がないんでしょうか？

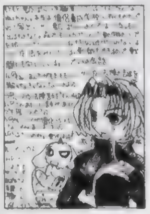
▲神奈川県　ユドウフさん：御主人様はいなくても平気なんでしょうか？

▲埼玉県　矢渡さん：さらわれちゃうんですね。気を付けないと。ウロウロ

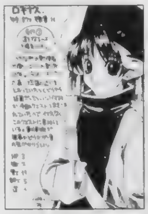
◀福岡県　チョモランマーさん：13歳で結婚はステキです。苦労してます。

◀福島県　暁うしおさん：よくあります。思いきりグーで殴るのでしょう。

◀京都府　紫狼さん：許されている……誰に……自分にでしょうか？


◀宮崎県　まいけるさん：かなり厳しそうです。強制パシリ……可哀想な気もします。

◀福岡県　リンチンチンさん：愛する人のために。大変ですよね。シリアスです。


◀東京都　卯月渉さん：手紙を届けるのは大切な仕事ですから。職務に忠実なのです。

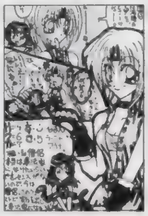
◀神奈川県　想あたみさん：女だらけです。女性恐怖症になりかねません。

◀埼玉県　大類敦士さん：光速のお茶くみはかっこよスギです（笑）。

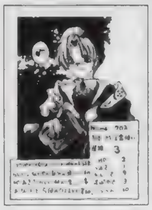
◀福島県　鬮梨枝さん：メイドさんも一苦労なのです。ワガママなんでしょうねぇ。

◀大阪府　羽鳥さん：ズルズルして戦いにくいでしょうし……あ、魔法使い系でした。

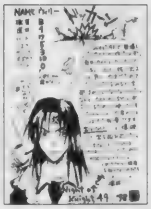
◀静岡県　彪虎さん：かなり大変です。渋谷の交差点とかも行けなさそうです。


◀鹿児島県　神崎ぷにゃさん：仲がいいのか悪いのか？楽しい冒険ならいいのです。

▲愛知県　山口27号さん：その辺も愛してもらわないと。


▲神奈川県　夢竜飛さん：あきたって…理由は？

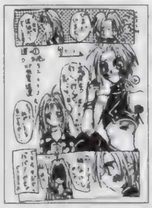
▲福井県　天竜雨傘さん：マニアだけに上達も早い？


▲富山県　架空葵さん：主人を吹きとばしちゃ……

▲新潟県　藤月エンさん：純愛なのでした。彼のために。

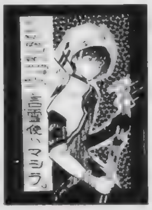
▲東京都　祥人さん：歩きの移動は大変そうですねぇ。

▲山形県　週末の怪人さん：閻魔くん的でお雪ちゃん？

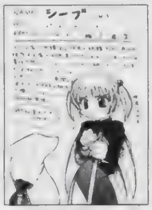

▲高知県　真崎桐夜さん：怖いですよ。胸で選ぶのは。

▲鳥取県　ごちそうさん：おやつヌキくらいなら……。

▲茨城県　小見幸子さん：まるで……エア……のような。


▲北海道　Ｋさん：音叉で響かせる？そんな感じです。

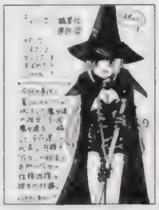
▲福岡県　銀なら５枚さん：紙粘土ですからねぇ。軽い？


▲北海道　松木やすたかさん：守らないと。大変です。

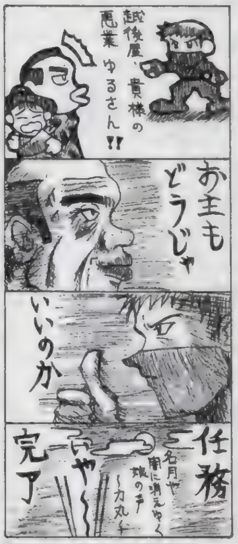
▲福岡県　砂々弥さん：ちょっと悲しい生きた武器です。

▲大阪府　真宮まゆさん：かなりわかりません。その動物。

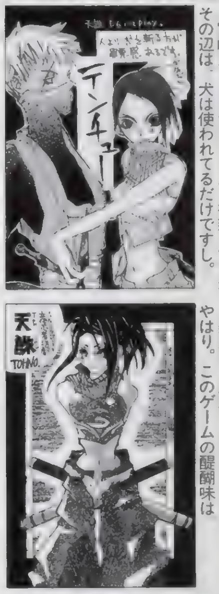
▲滋賀県　貴利子さん：許されない愛もあるわけで……


▲東京都　樋口真さん：やはり魔女はボデコン（笑）。

▲宮崎県　森由美子さん：下着でもＯＫなのでしょう。

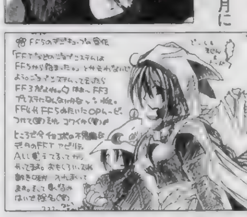


まんが　北海道　哲―RAY（グッと身を乗り出すしぐさが力強かったのでステキだなぁと思いました）


◀宮崎県　カジサトコさん：複雑ですよね。その辺は、犬は使われてるだけですし。

◀奈良県　藤野ケイさん：団子でしょう。やはり。このゲームの醍醐味は

◀大阪府　雛瀬ユキさん：ＳＳでは４月に発売されますねぇ　デキいいですし。


▲山口県　きりはみしでぃあさん：「Ⅰ」「Ⅱ」「Ⅲ」パックで！

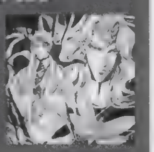
●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選はなし！　数字は8640でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

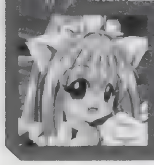
★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！

まんが・ＮＤＯ　「ウィズ」の忍者はハダカでGO！

GMCD News

今回のオススメは「アンジェリーク[illegible]」Vol.1」です。
[illegible]

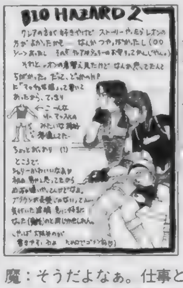




ゲームソフト激論座談会

「お風呂に入浴剤をぶち込んでよく暖まってから、ちょっとお酒を飲み、ベッドに横になって、コントローラを握り、ゲームをしながら眠りにつくのが私の至高の快楽です。しかし……こういった暮らしをしていると当然、仕事がおろそかになってしまって……現在無職。プータローです。社会人として仕事とゲームの両立はどうあるべきか？　床部ライター様の意見をお聞かせ下さい」東京都　にしきの西条さん：

魔：うぃっす、座談会ですが……床部ライター様って言われても…オレラもプータローみたいなモンだからなぁ。
う：この人いくつよ……って22歳……まだまだ若いしなぁ。
ち：やり直せますな。
魔：まあ、(ほ)がいい例なように、基本的に床部ライターは通常の仕事が出来ないから、ここにいる人間なワケで……そんな仕事とゲームの両立についてなんて語れるハズがない。
ち：もっとチャンとした人生相談系のページとかへ質問してみるのがいいんじゃないだろうか？
ほ：うむ。
う：でも……そんなことで悩むなとか、バカにされそうだよ。



◀大阪府　名なしさん：大阪弁というか、地方ごとの方言の方がやっぱり、気持ちが伝わる気もします。

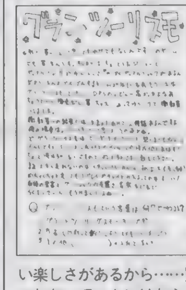
魔：そうだよなぁ。仕事とゲームどっちが大事なんだ！　とかキツイこと言われて。
ほ：ゲーム。
ち：とりあえず、仕事しながら、勉強しながらゲームするのに必要なのはガマン……かな？
魔：ただただ続きが見たーい！　ってプレイしてるとガンガン徹夜になっちゃうからね。次の日のことはキチンと考えないと。
う：考えないと床で寝ることになります。
ち：かといってゲームライターだってそんなにカンタンになれるワケじゃないですからな。
ほ：いつも明日を考えて、大人のゲームプレイでガンバッテください。オレは出来ないけど。

「『ゼノギアス』の２枚目が……どうしても納得いきません。なんであんな風になっちゃったんでしょう？」茨城県　新道雅美さん：

う：アレはアレだと思うんだけど。
魔：オレもアレでまあ、納得。というか、後半もダンジョン行って最深部でお話が進んでってシステムのままだったら、固有名詞の意味が理解できなかったモン。まあ、クリアしても判らないところたくさんあるけど。
ほ：私、担当ライターだったんですが自力で終わってません。
ち：私、お金ないんで借りてやります。
魔：借りてでもいいからプレイした方がいいぞ。最近のＲＰＧで最もキャラが立ってる作品だし、キミはダンにベタ惚れだしね。
う：ソレはキミ。
魔：ううん、きみ。
う：キー！　キミ！
魔：キー！　きみ！

「床部の人は『パラサイト・イヴ』やりました？　どうですか？　悩んでるんですよぉ。買おうか……。レビューよりもあてにしてるんで教えてねっ！」京都府　大野弘さん：

ち：と、女のコからかと思ったら男のコからでした（笑）。
魔：でもなぁ……あてにされてもなぁ……困っちゃうよなぁ。この中で現時点で「ＰＥ」さわったのって？　オレだけ？
う：うむ。まだだ。
ほ：現時点ではまだ。買う予定。
ち：ちょっとやったす。恐怖は求めずに現代を舞台にしためずらしいＲＰＧとしてなら、楽しめます。
魔：基本的に……映画。かな。怖さでいえば「バイオ」のようにＡＣＴでない点が既に×。一撃でゲームオーバーっていう恐怖感がないからね。でもまあ、そうでない楽しさがあるから……買ってソンしたってコトにはならないんじゃないかなぁ？

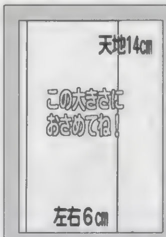


◀宮崎県　ＳＭＲさん：確かに「ＧＴ」は最強の実車ゲームですね。スポーツカー全般って意味だそうです。

ち：スクウェアの常で、基本的にバランスはきつくないですしな。
魔：仲間が一緒に戦わないってのもなかなか変わっててＯＫ。ムービーはとんでもなくスゴイしね。
ち：あ、ふたつ気になることが…。
ほ：なに？
ち：鼻の穴があるんですよ。アヤに。いくらリアルったってわざわざポリゴンで鼻の穴描かなくても。アレだけはどうにも……あと、昔のポリゴンよりも製品版の方が丸くなったし。あと、走るのが遅い。もっと早く走れ！
魔：うむ。そうね。確かに。

「プライズの取り方のコツを教えて下さい」神奈川県　マシンさん：

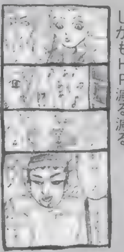
魔：プライズってのは、ＵＦＯキャッチャーなんかね。
う：まあ、コツもあるけど……欲しい物にはとにかくお金。
ほ：うむ。
ち：結局財力ですからな。
魔：そうやってゲットしてくるから机の周りが妖精さんの国に……。
う：うるさい、キミだってピカチュウたくさんのくせに！
魔：キー！　ピカチュウはカワイイんじゃぁ！　ピカ（オレ30歳）！



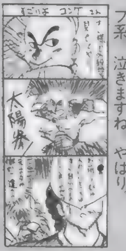
お笑い４コマ道場

４コマは楽しければ勝ち！　ルール無用の悪党もOKです。DPSどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。ガンガン４コマを載せちゃうよ！　載せるといいでしょう。（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！

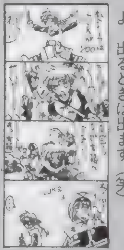


◀愛知県　ほさきいねさん：扉開けていたら……怖いですね。かなり、しかもＨＰ減る減る。

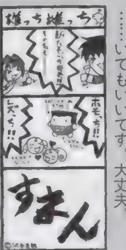


◀神奈川県　水無月桜さん：微妙に違うのがステキです。しかもジャンプ系　泣きますね　やはり。

◀大阪府　クラゲ２号さん：はらまきっていうよりも……防具でしょう。いえ、多分ですけど、皮の腹巻きは暖かくなさそうです。

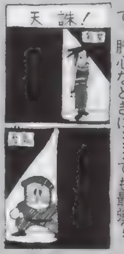


◀群馬県　小川明さん：そんなことはしょっちゅうです。仕方ないですよ。出るときは出ます（笑）。

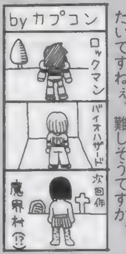


◀徳島県　大和飛鳥さん：すまんですね。良い子のみんなにあやまらな……いでもいいです。大丈夫。

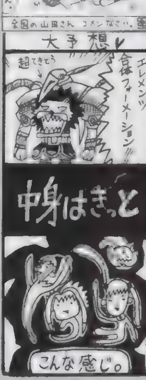
◀神奈川県　楽柚さん：山田　かなり力抜ける戦いになっていたでしょう。しかし……電話（ＰＨＳ）待ってる時間が長かったんですね……。



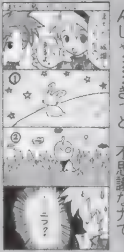
◀埼玉県　９２４４号さん：やな忍者頭。カエルがくると逃げ出しそうで。肝心なときに……でも最強？



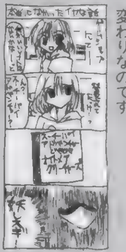
◀千葉県　池田彩重さん：まあ、ソレはソレで楽しそうなのが……やりたいですねぇ。難しそうですが。



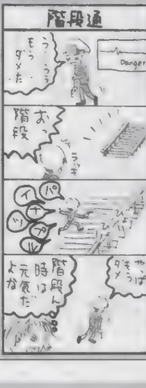
◀北海道　暮新さん：（笑）。本当にこんなだったら……楽しいんですけど　でもこれじゃ全員オバカさんのような気もします。



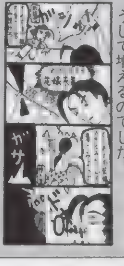
◀熊本県　セピアの埴輪さん：ニーナなら……というかリュウなら判るんじゃ……きっと。不思議な力で。



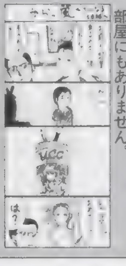
◀長野県　いかりんさん：きっと出てくる女のコが全員モンスターに早変わりなのです。



◀富山県　いわきゆーしさん：きっとクレアと対戦してるんですよ　で、先にＥＤ迎えた方が勝ちとか。２時間半以内で（トホホ）



◀三重県　猫耳の奴隷さん：アッという間に同類項　またお友だちがこうして増えるのでした。



◀愛知県　植田智博さん：なめねこはヤメないと、ライターのＺさんの部屋にもありません。

今でも当時のまま単行本は保存してある　そんなオレの青春の１ページな作品を描かれた五十嵐先生の現在の連載作が「めいわく荘～」正直言ってハデじゃないが、ゲーム好きで、悩みたがりな人にはオススメだ　今年も坂本くんと安川くんはゲームショウに行ったんでしょうか？ってくらい、節目節目でゲームの話題が満載　中には商業ゲーム誌では絶対書けないようなシビアな意見というか本当のことまでチラリ　今、ここを書いていて、なんとなく、こんなノトのネームも目を通されているんじゃないかと緊張してしまうくらい　かなりのゲーム好きじゃなきゃ描けないから……読んでいても不思議じゃないぞ　トキドキ……あ、昔からファンです（バカ）日本版レイラのキャラデザはキマリだ（読めば判る）ー　にしても、鉄拳のニーナ（ポリゴンの「ギャル」で……）てゲームにハマルのはめずらしいと思われます　（魔）

３月末にローランドの新しいＨＤマルチレコーダー（ハードディスクを使用したＭＴＲ。ＭＴＲってのは多重録音が可能な機械。１人でドラム録音して、ギター録音してベース録音してって感じで曲が作れる）、VS-1680が発売されると聞いて、職業ムダ使いなオレ様は一も二もなく予約！　とまあ、ここまでは良かったが、よく考えると金がない。しかも自宅に置く場所もない（ソレなりに大きい）。ので、仕方なくコレまで使っていたVS-880（ベストセラー機・定価約20万円・新品の売値約13万円）を手放すこと（右へ続く）★ここ……なんで空いちゃったんだろ？

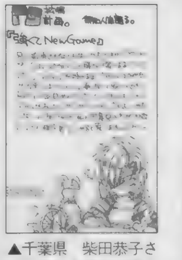
編集の宮田さんは、「純愛」とか「恋」とか聞くと虫酸がはしる、と公言している硬派な人です。当然恋愛ゲームなんか勧めようものならひどく怒られます。しかし何故か「スーチーパイ ドキドキナイトメア」を買っていました。あとで聞いてみると「うむ、イマイチだった」と言ってました。今は「サクラ2」を楽しみにしています。何故と聞いてみると、あれは「ＳＬＧ」だからＯＫだそうです。なんだかんだ言っても好きなんですな、ギャルが。だから床部でもうまくやっていけるんですね。もうフーよ。（う）

オレとマンガのステキな円舞曲のコーナー…さて、今回は「めいわく荘の人々」（作：五十嵐浩一） 中学高校とそれほどオタクではなかったオレが楽しみにしていたマンガは、ほとんどヤンキー系「湘南爆走族」とか「ビーバップ」「名門多古西応援団」とか そんな中、異色だったのが「ヘリカンロード」だった 不良ではない普通の主人公がホンダＭＶＸという3本マフラーの欠陥バイク（高校の先輩でＭＶＸに乗っている人がいて、怒ってた）で大活躍！ 暴走族ではない、走り屋グループを結成して旅立っていくっていう、まあ、青春マンガだったんだけど、オレはこの作品で「オタクだろうがヤンキーだろうがバイクたろうが、自分が好きならなんだっていいんだ 深く考えずに好きなことやってみ？」ってことを教わった気がする 主人公が何かと悩みやすい性格だったのも結構居っぽかったオレにジャストフィット

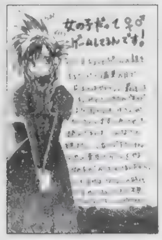
PS 拡張計画

（ち）のＤＶＤプレイヤーはソニーのＤＶＰ－Ｓ7000という機種ですが、こいつの初期型には リージョンコード（地域規制を掛けるプロテクト）を外せるらしく……。調べてみたら私のも初期型でした。ラッキー！ さっそく外しちゃお……GO！ 大人の楽しみ方だぜ！

てなわけで、ちょっと嬉しい最近です。ＤＶＤはいいよぉ～と布教しつづけ1年、（ち）の周囲のユーザーも5人ほどまで増えました。最近話題のdts-DVDですが、（ち）もかなり気になります。ソフトのない現在でも、パイオニアのDV-S9がこっそり対応しているらしいです。ちょっと高いけど……。加えて、対応アンプも必要なことですしね。とりあえず私はダイチ（お店）で海外版のソフトを物色します。

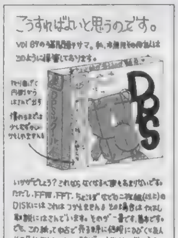

▲千葉県　柴田恭子さん：クリア後のお楽しみ、ですよね。

◀大阪府　クラゲ2号さん：楽しいですよ。ソレもまた、2枚目ですし。

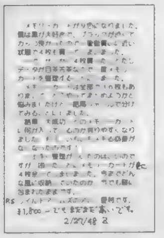


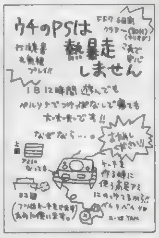
▲千葉県　沙月びーなさん：編集部近辺ではいないんですけどねぇ。

▲岡山県　紫阿さん：なんだか盛り上がりますよね。



◀熊本県　水無月さん：中に入れてしまうのは下手するとバキッと……。


▲愛知県　富府斬撃さん：価格を下げて欲しいですよね。



▲東京都　山師さん：各自工夫が絶えません。熱さまし。

◀宮城県　まいけるさん：ゲッチューなのです。それです。大事です！

他機種のことも話したい

『To Heart』ついに公開になりました。『痕』移植化計画からのお付き合いでしたから、もう随分なモノです。何はともあれ、本当に嬉しいことですよね。（ち）

パソコン① 個人的には「大逆鱗3」がすごく楽しみです。このゲーム、タウンズ版からの馴染みですしね。楽しいですよ。長くて飽きるかもしれませんが……。「大逆鱗」の1,000,000階のダンジョンは大変でしたが今回は？　「2」をプレイしていないので気になります。あとは、「ミッドガルド」に期待。国産のポリゴンゲームの実力はいかに？

見た目には割とイイセンいってますよね。ティファみたいな格闘家がいるし。ただ、テクスチャーとかはまだまだといった感じですが。

パソコン② って、上で書いたパソゲーは予定では現在発売中っていうじゃないですか。「大航海時代外伝」も発売中だし大変です。早速、チェックしないといけません。あとは、発売間近の「アドヴァンスド大戦略」に超期待ですね。今回はどんな感じなのでしょうか？グラフィック周りの印象では、初代のＭＤ版に近い雰囲気がしますが……。そういえば「ブリゆめ」の発売も近いんですよね。ＰＳ版より快適そうなので楽しみです。グラフィックも期待できそうですし。

ＳＳ① 4月はホントにＳＳが大豊作ですね。「さくら大戦2」「ガングリフォン2」「ドラゴンフォース2」「スパロボＦ完結編」「ギレンの野望」「ヴァンパイアセイバー」てな感じですかね。5月は無くて、6月は「ラングＶ」。その先は……ですが。ところで、セガ田三四郎は「ＶＦ3」か「ＦＶ2」に出ないのでしょうか？　気になります。

ＳＳ② ちなみに（ち）の「スパロボ」サブ主人公はリアル系（ＮＴ技能付）です。主人公はスーパー系なのに。これって、完結編では直るのでしょうか？　おかげで、中途半端なキャラです。必中がないから……とか、ＳＰが少ないから……とか、なにかとトホホなやつです。モビルスーツに乗れないニュータイプって何？

クソゲー万オマー

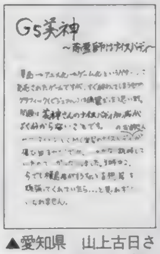
別にそれほど欲しくないソフトでも、思いっきり安く売られているとつい買ってしまいたくなります。「ハズしても安かったらいいか」って。（う）

この間、ＳＳの『バーニングレンジャー』をプレイしたら難しくて1面もクリアできませんでした。しかし、（さ）さんは簡単だと言います。そこでふと気づいたのですが、最近ＲＰＧやら恋愛ゲームやら、ボタンを押しているだけでＯＫなゲームしかプレイしていないかったではないですか。おかげで、すっかりアクション系のゲームの腕が落ちてしまいました。リハビリに「ロックマンＸ4」でもとプレイしたら、案の定クリアできませんでした。ほんの1年の間にここまでとは……。ガックシ。

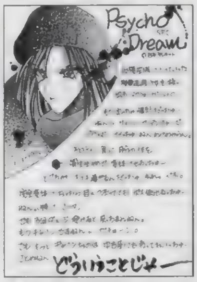
さて、「ゼノギアス」も無事クリア。いや、正直このソフトにここまでハマルとは思いませんでした。ちなみにエメラダは「大人バージョン」より「子供バージョン」の方がよいですなぁ。もう大人になってしまったので、元には戻れませんが……。このゲーム、本筋にはあまり関係ないイベントがいろいろあるみたいなので、もうちょっとウロウロしてみようかと思います。噂の「パラサイト・イヴ」ですが、見た感じ「バイオハザード」「ＲＰＧ」ってな感じです（「バイオ」ほど怖くないですが……）。戦闘中、自由に動けて敵の攻撃を避けられたりするのが何か新鮮。3月はコレと「みつめてナイト」「ＲＥＢＵＳ」で楽しもうと思います。おっと「ずっといっしょ」を忘れてました（ギャルゲー三昧）。

▲福岡県　蒼月さん：現在沖縄アクターズスクールの先生だそうです。

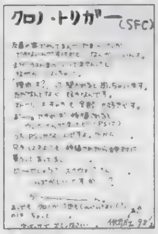
▲神奈川県　姫小路桃缶さん：ありますよね。記憶に残るＣＦ。



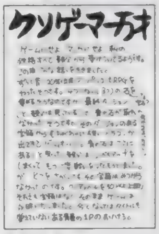
▲愛知県　山上古日さん：あのマンガの命でもありますから（笑）。



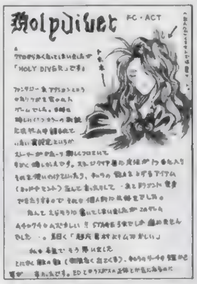
▲北海道　魔性聖さん：ありましたねぇ。難しいんですよ。ボス戦に行くまでが。

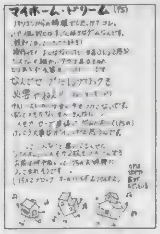


▲福島県　イチヒサカエさん：良くできてましたよね。マルチで。



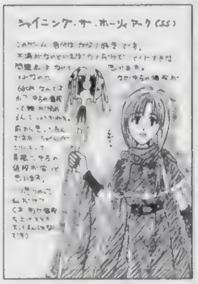
▲徳島県　ユズコさん：ジャンルとか、3Ｄとか判りませんか？

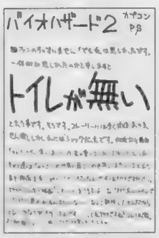

▲秋田県　速瀬宵さん：これまた超高難度です。クリアした人編集部にも……。



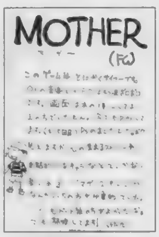
▲大阪府　ポリ子さん：突っ込まれてください。お姉さんに。

▲福岡県　リンチンチンさん：「ＦＦＴ」ザコは本格派でしたしね。


▲神奈川県　天賦さん：ＳＳの第一作のデキが悪かったですからねぇ……。



▲神奈川県　白羽優希さん：そうなんですよ。あの警察署。



▲東京都　刹那さん：音楽ＣＤがまたいいんですよ。歌入りで。

まんが　福島県　リンチンチン（ダン……ザッきデス　なにもソコまで出てこなくても。ドキッとします）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

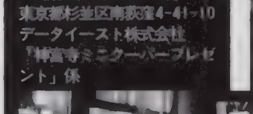
●キャンペーン情報

コンシューマのアドベンチャーゲームとしてはシリーズ最多タイトル数を誇る「探偵神宮寺三郎シリーズ」。4月23日に発売予定の最新作「探偵神宮寺三郎夢の終わりに」で、通算6作目、10周年を迎えます。

この10周年を記念して、誰でも参加できる、オープンキャンペーンが実施されます。下記クイズの正解者の中から抽選で1名に、神宮寺の愛車であるミニクーパーが当たる！　これは応募するしかない！

応募要領は、下記のクイズの答えと、郵便番号・住所・氏名・性別・年齢・職業・電話番号・このキャンペーンをどこで知ったのかを明記の上、下記応募先まで。締切は1998年5月20日消印有効です。

・クイズ
データイーストのハードボイルドアドベンチャーゲーム「探偵神宮寺三郎シリーズ」は、今年で○○周年
・ヒント
「探偵神宮寺三郎シリーズ」は、今年で10周年を迎えます
・応募先　〒167-0052
東京都杉並区南荻窪4-41-10
データイースト株式会社
「神宮寺ミニクーパープレゼント」係


▲当然ソフト購入者向けキャンペーンも実施予定。詳しくは製品を見てね。

（左から続き）にした、さっそくデータのバックアップを取って説明書、付属品（さすがに箱は捨てた）を持って楽器屋へ。大手Ｌ▲▲Ｘの楽器館に持っていくと「6万円」のつれないお答え。まあキレイに使ってたけど、中古ってそんなもんかなぁ……と思いつつもダメもとで最王手ソ○マップに持ち込んだら……なんと「10万4千円」！　なんやぁ！　この違いは（この2件の距離、約500m）。即「お願いします」。とりあえず今回のお話の教訓は中古電子楽器はソフ○ップ。あと1件見ただけで即決はよそう。この2つ。（魔）

■魔王30才ピッカ：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回はピッカ。ピカチュウ好きだから。オレが。←あっまたハミでてる……

■大ゲボ：働くときは本当に良く働く、人の役にたつ大くん。今回は自分からいいと言ったので大。

■バオウ中里ピッカ：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。さっきも「パワプロ」っぱなし。

■ほやへ田島ピッカ：卑劣なゲームプレイなら天下一。『WIZ』レベル4桁にならないのか……。

てんチュー！

まんが／宮須弥（次々新作にトライ・なのでした チュー）・イラスト／岩瀬さとみ

▲愛知県 山口27号さん：あのデータ集でプレイすると印象変わります。

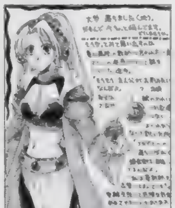
▲栃木県 葵丸さん：カワイイですよ。特に敵の子猫が。はしゃいでて。

▲愛媛県 天海十流さん：女のコ、不思議な魅力がありますよね。

▲愛媛県 如月二月さん：ＳＤの人形は実物が欲しい気もします。

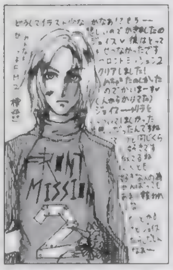
▲埼玉県 誠次さん：お兄さんも悩んでいるのです。きっと。青春～大人。

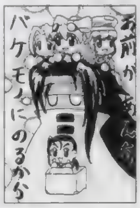
▲東京都 藤神零式さん：トレカは魔物ですから。お気をつけて。


▲東京都 きりなこうさん：先生……キビシイです。なかなか。

▲東京都 山師さん：結構使われてますよね ゲームミュージック。

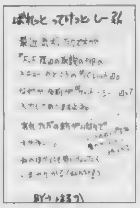
◀静岡県 テツコさん：フロポーションって大事ですよね。特にポリゴンキャラは。難しそうです。

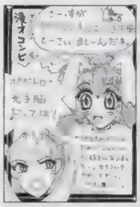

◀鹿児島県 ホクリス派さん：アクセス長いですけど楽しいですよね。コツコツプレイでOKなソフトです。


◀茨城県 陸奥守RaNo!!さん：化け物スギです。

◀愛媛県 バイラル・ジンさん：さらにイラストが……。

◀岐阜県 エリさん：さりげないギャグが……。

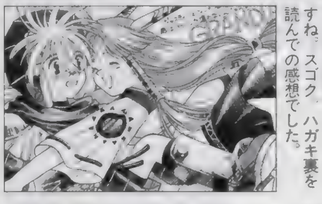

◀東京都 藤咲悠さん：何でしょうね？ 本当に。


◀神奈川県 海隆あいらさん：かわいいですね。

◀新潟県 萌芽萌さん：何も歩かなくても……。

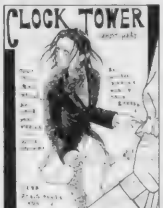
◀神奈川県 ユドウフさん：まあ、撃ってみますって。

◀長野県 犬ぽんさん：お部屋にTV！ ステキです！


◀埼玉県 矢渡さん：お友だちを大事に。良かったですね。スゴク ハガキ裏を読んでの感想でした。

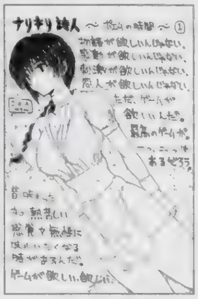
▲北海道 草山みどりさん：ステキなムダです。お年玉はやっぱりこうじゃなくちゃ……って間違ってますね。はい。

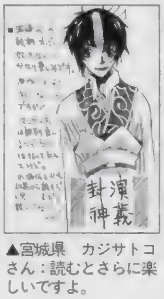
▲栃木県 めもるんさん：男は……いらないのでしょう。きっと。


▲岡山県 綾千さん：包丁で○。バタフライナイフだったら……。

◀千葉県 柴田恭子さん：みんないます。それぞれチャンと過去を持ってるのが泣けてなりません。そんなでなく、若者も苦労してますから。

▼福岡県 ホルヲさん：たまにによくありますよね。ギリギリの緊張感をゲームで味わいたい時って。あります。




▲宮城県 カジサトコさん：読むとさらに楽しいですよ。

▲岡山県 ひよこさん：動きが似てますよね。というか……（笑）。

▲石川県 有さん：猫好きは……めろめろ？ ちょっとAVGですが。

奴隷の趣味

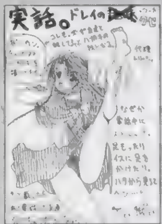
ガンバッテ趣味してますか？ どれだけ人生を犠牲にテキるかが貴方のその趣味に対する思いの現れです。人生は趣味。そう言えるように捩り込むようにして打つベシ。（魔）

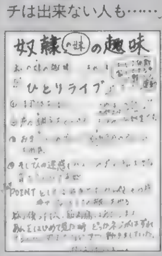
「宝石の付いた指輪や、ネックレスを集めています。ってそんなのは普通ですが、私は安くてしかもなるべくインチキクサイのをジャラジャラできるように買いまくります。１個大体500円とか。経済的な上に楽しいのでＯＫなのでした」栃木県 ナンデースさん：

宝石系は上を見るとドキドキしちゃうから要注意です。というか、職場のお金を使い込んだり、銀行強盗したりしちゃうので。あまり深くはまらないのがコツ……な気がします。

「犬の鼻拓を集めてます。嫌がる犬の鼻先に墨を塗って、半紙を張り付けます。スッと放して即完成。コツは……墨をうすーく塗ること。ちゃんと拭いてあげてます」山形県 ノウスカロタイアさん：

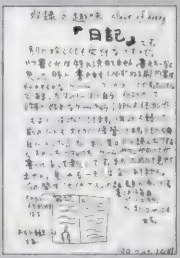
犬はいい迷惑だとは思いますが、ガンバッテ鼻拓取っている姿がなんとなくオチャメなので許します。というかキサマに許してもらわなくてもいいっていうか(笑)。嫌われないように注意です。

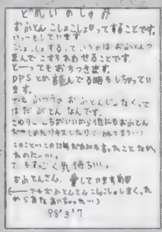

▲神奈川県 ぜろりなさん：電話中ストレッチは出来ない人も……。

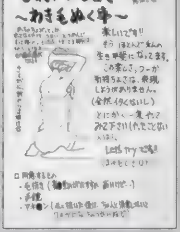

▲埼玉県 橘ひなたさん：ステキです。でも頻繁だと……。

▲愛知県 みむろひなさん：両面テープはいろいろ使えますよね。

▲千葉県 チャスさん：これだぁ！ っていうのがありそうです。


▲広島県 ASUKAさん：好きなときに書く日記は楽しいですよ。


▲香川県 ティナとティティスさん：埃に注意ですがこしょこしょ。


▲大阪府 毛抜き♥さん：痛くありませんか？ そうですかぁ……。

ーニー」なるボードゲームが発売されるとか。詳しいことは次号になりますが、プレイヤー同士で女の子を取り合ったりできるみたいです。また、本編(?)ではなかった「鉢合わせイベント」のようなものもあるとか……。ちょっと楽しみです。話を「センチ」に戻しましょう。このゲームのオープニングって、かなり不思議な感じですよね バックが黒で、女の子が踊っているだけですからね(しかも変な踊り)。最初は「何じゃこりゃ」でしたが、今ではソフトを立ち上げる度に2回は見てます。しかも主題歌のCDを買ってMDに録音し、今聞きながらこの原稿を書いてます ああ、私はどうしてしまったのだろう……と思いますが、今に始まったことではないのであきらめました 楽しけりゃいいのです 誰に迷惑をかけるわけでもないしね あと、この「センチ」がTVアニメになるそうです。一話完結で全12話だそうです。どうせ見られないのでLD発売されないかなぁ（う）

・ちゅーかまたネーム多いよ（魔）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？ ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？ と聞かれなければ、修正されないかもしれません 疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴

ライターリスト

■**うききピッカ**：「南総里見八犬伝」「三國志VI」買わないんだモンなぁ……。宮田さん買ったのに。

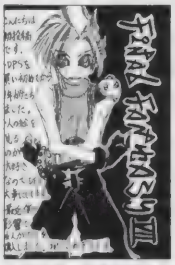
■**さとちーピッカ**：3日泊まって昨日帰りました 今頃家でゴロゴロなので悔しいです、

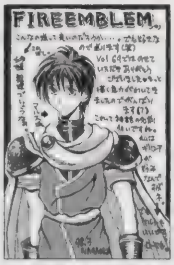
■**ちくちりピッカ**：皮肉を言うのが大好き、替え歌はもっと歌詞を考えておかないとね。

■**平吉ピッカ**：そんなに時間ないのか？ オレはゲームやってるよ。結構。というかかなり。

今、(平)さんと「センチ」でどの子をクリアするか？ を競っております 現在クリア人数は、私が真奈美と妙子、美由紀の3人、(平)さんが夏穂と優、るりかの3人と同じです(ベストエンドのみ)。2人とも仕事が忙しくなかなかプレイできなくてヤキモキしてます。しかも「ずっといっしょ」や「みつめてナイト」なぞ別のゲームに浮気しているから、なかなか進まないのです 私は次に若菜か千恵もしくは、えみりゅん(そういえば編集の宮原さんも同志ということが判明しました)あたりを狙っているのですが……。(平)さんが広島・大阪・名古屋の近畿ラインを確保したのにもかかわらず、私は高松・金沢・青森とてんでバラバラ(あまり深い意味はありませんが) ここは北海道と仙台を狙い、東北ラインを完成させた方が美しいのかもしれません。うむ、そうしましょう。そういえば……PSで「センチメンタルジャ

▲千葉県 ちったんさん：EDは確かに ソコまでメチャ楽しいだけに。

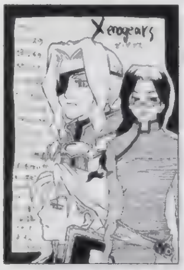

▲埼玉県 焔異無羽さん：ステキなことです DPSも一緒に……。



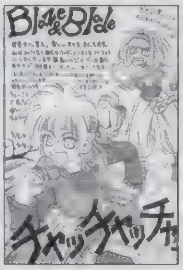
▲山形県 永岡裕樹さん：ムリ……でしょうねぇ。未だに偉そうですし。

▲神奈川県 ちゃたろうさん：こんな登場の仕方がいいですよね。

▲広島県 たかたかさん：ソレもまた人生 間違えなくていいですよね。



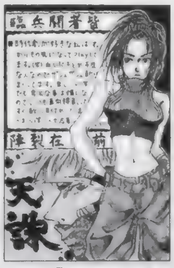
◀山口県 なっちんさん：あったでしょうねぇ エレメンツですし。



最後に奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！ 見事当たった人はスゴク誉められます

◀北海道 TOMYさん：シーフのダッシュは速すぎデスし。

▲茨城県 鋼つかさささん：戦うのは誰のタメなのでしょう？ 自分？

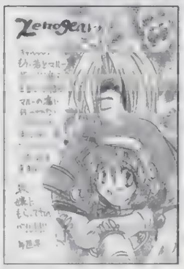


▲秋田県 いふじこうさん：隠れて斬るのが病みつきですよね。

▲大阪府 えんぢまるさん：ハデでいいんですが、バランスが……。

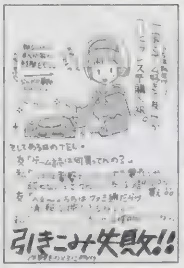
▲高知県 あいりーんさん：まあ、これで話が出来ますし。

▲北海道 シャルのさん：いいですよね。熱いです。海戦になるために。



◀岡山県 樹宮匡平さん：まあ、まだ若いですし(笑) でも良いですよね。

◀神奈川県 梧水月さん：デキOKです。やって楽しいRPGなのです。

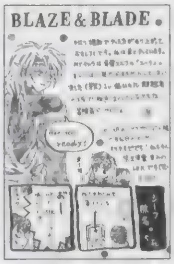


◀秋田県 枇たづきさん：スグに作戦を移行してください！ 大事です。

◀東京都 辻槻景太さん：シビアなLGになるんでしょうか？

▲愛知県 たまこ焼きさん：なぜブルマ 特訓だからでしょうか？

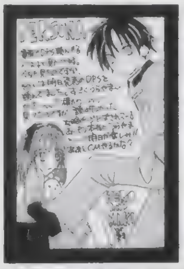
▲東京都 ももいろさん：手入れは大変そうですが どうなんでしょう？



▲秋田県 速瀬宵さん：そのシーフを育ててあげれば……きっと。

▲茨城県 小見幸子さん：そこまで一緒なんでしょうか？ 謎です。

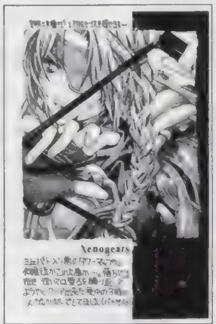
▲山形県 永岡裕樹さん：お話……ちゃんとあっちの世界で決着を……。


◀埼玉県 卯月零哉さん：のぞき見。つい見ちゃいますよね。

◀兵庫県 亜斎さん：ガンバッテ下さい 自分の好きなことのために。

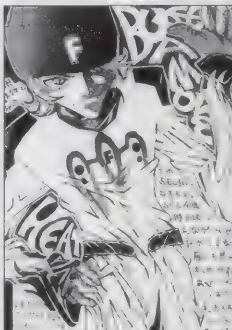
◀千葉県 S.風雅さん：そうですね でも2人ともちゃんと考えていたワケで……。イロイロと問題はありますが。

◀神奈川県 紅月朽葉さん：外伝でタークスの後編なんて出ないですかねぇ……もったいないですよね。

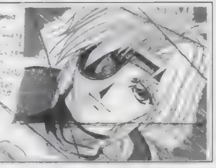


◀大阪府 森捷司さん：泣きますよね。しかもこれみよがしにムダなアイテム入りの宝箱(怒) もう少し操作性が良ければいいんですが。

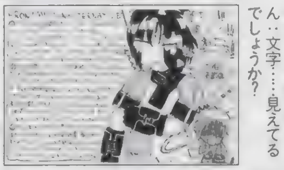
▶新潟県 RATAさん：大丈夫です そうしてみんな素晴らしい楽園に墜ちていくのでしょう きっと。多分……出てこれないとマズイですが。


▶北海道 皐月さん：ゲームしっぱなしです。ソレもまた人生 楽しそうです。

◀千葉県 柴田恭子さん：きっと「2」きますよ。こないハズが……。



◀北海道 七瀬嵐さん：ついついつられて笑っちゃうんですかねぇ？



◀埼玉県 黒海猟虎さん：文字……見えてるでしょうか？

ハガキを書くことは会津で…

今年でもう200周年を迎えるのがPSの奴隷だ。だからといって緊張する必要はないぞ、新兵ども。我々の軍隊は肉体的な訓練は強制しない。するのは1日5億枚のハガキ描きのみだ！ 5億枚に達しない場合は懲罰独房行きだから覚悟しろよ！ おっとどこへ行く！逃がさないぞ！ こうだ！ これだ！ こうなのだ！ ってなワケでよろしくな。あ、オレはキサマらの上官にあたる、ブッキームキムキ軍曹、略してサミーだ。これから先40年、よろしくな。

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント、それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！ とにかく送ってほしいの！ ね？

電撃PlayStation VOL.71 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P179のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、4月9日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.69

①「ウィザードリィ リルガミンサーガ」ポスター
中根淑子（愛知県）間宮啓太（静岡県）
荒井裕也（埼玉県）加藤祐希（岐阜県）
②「ウィザードリィ リルガミンサーガ」特製ジャンパー
島本明美（愛知県）
③「ウィザードリィ リルガミンサーガ」クリアファイル
富永直人（新潟県）茂木智恵子（千葉県）
盛義範（高知県）北村雅之（東京都）
丸山真輝（北海道）藤田知弘（静岡県）
溝川貴仁（兵庫県）濱西宣夫（大阪府）
石川洋介（沖縄県）江口良一（広島県）
④「ウィザードリィ リルガミンサーガ」テレホンカード
山田法行（長野県）小八重清嗣（宮崎県）
平新一（大阪府）加藤康正（茨城県）
久保寺晴香（山形県）
⑤「ボンバーマン」テレホンカード
羽賀信之（新潟県）船木佳子（東京都）
巴義明（鹿児島県）山田裕介（静岡県）
大前直子（兵庫県）板橋知美（熊本県）
橋本由起子（栃木県）品川久美子（静岡県）
渡辺翔一（埼玉県）平尾秀平（香川県）
⑥「個人教授」体験版
室秀之（広島県）佐々木翔（福島県）
小関千草（山形県）鐘川浩史郎（福岡県）
河田誠（高知県）角谷好穂（静岡県）
小松早苗（宮城県）原田祐子（愛知県）
井ノ元利典（福井県）久保明義（東京都）他10名
⑦「個人教授」ポスター
今村進吾（静岡県）井上貴文（広島県）
杉本裕一（東京都）金子武昭（神奈川県）
玉谷博一（神奈川県）
⑧ＰＳソフト「ウィザードリィ リルガミンサーガ」
杉本美佳子（千葉県）高橋いづみ（山形県）
原章人（徳島県）
⑨ＰＳソフト「チョロＱ３」
藤田義人（秋田県）松口友明（長崎県）
谷畑知明（山口県）
⑩ＰＳソフト「プリズムコート」
田中正美（東京都）駒井芳一（京都府）
鈴木さおり（茨城県）
⑪ＰＳソフト「ウイニングポスト３」
園田義和（山口県）幸前寿剛（大阪府）
黒岩高俊（宮崎県）

【１】今号で、よかった記事を、下の一覧から３つ選んで番号で答えてください。

①[特報]新世代ロボット戦記ブレイブ・サーガ②[特報]銀河お嬢様伝説ユナ~FINAL EDITION~③[特報]みさきアグレッシヴ！④[特報]アナザーメモリーズ⑤[特報]アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～⑥[特別企画]パラサイト・イヴ⑦[攻略]バイオハザード２⑧[攻略]鉄拳３⑨[攻略]ゼノギアス⑩[攻略]ブシドーブレード弐⑪[攻略]ファイナルファンタジーV⑫[攻略]悠久幻想曲２nd Album⑬[攻略]ノエル～ラ・ネージュ⑭[攻略]ＲＥＢＵＳ⑮[攻略]新日本プロレスリング闘魂烈伝３⑯[攻略]みつめてナイト⑰[攻略]ときめきメモリアルドラマシリーズvol.２彩のラブソング⑱[新作]BRAVE FENCER武蔵伝⑲[新作]ダブルキャスト⑳[新作]個人教授㉑[新作]ブリガンダイン㉒[新作]ツインビーＲＰＧ㉓[新作]メタルギア ソリッド㉔[新作]ヒロインドリーム２㉕[連載]ＤＰＳソフトレビュー the DEEPER㉖[連載]電撃ＰＳコロシアム㉗[連載]４色奴隷㉘[連載]電撃プレイクエスチョン㉙[連載]ウラワザデータベース㉚[連載]ブリガンダインはじめて物語㉛[連載]電撃コラムス㉜[連載]ＰＳの奴隷㉝[連載]ＮＥＸＴ ＷＡＶＥ？㉞[連載]電撃NEWS STATION㉟[連載]電撃ランキングステーション

【２】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から１つ選んで番号で答えてください。

【３】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」（p240～p241）から選んでその番号を、３つまで書いてください。

【４】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【５】電撃プレイステーション71号を購入したのはどこですか？

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【６】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【７】付録CD-ROM付き増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか？　購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。

①D（Vol.39）②D２（Vol.48）③D３（Vol.53）④D４（Vol.58）⑤D５（Vol.63）⑥D６（Vol.68）

【８】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（p240～p241）から選んでその番号を、３つまで書いてください。

【９】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX

【10】電撃PlayStationを購入するときに、どういった点を一番重視しますか？

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事（「ＰＳの奴隷」や特集企画など）⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか？

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを２つまで書いてください。

【13】過去１年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？

【14】過去１年間にソフトの貸し借りをしましたか

①１本②２～４本③５～９本④10本以上⑤したことがない

【15】過去１年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか？

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか？

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか？

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか？

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃プレイステーション71号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation
71号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.71

「―立体忍者活劇―天誅」グッズ

（提供　ソニー・ミュージックエンタテインメント）

1 ポスター　10名

◀ランキングの売り上げで堂々のTOP1を獲得した絶好調ソフト。3枚セットにしてお届けするぞ。

2 オリジナルサウンドトラック　5名

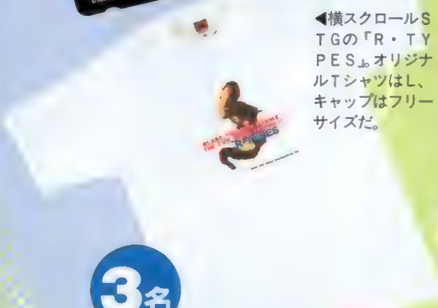
▶オープニングテーマを含む全3曲を収録した非売品。シール付き。

「R・TYPES」オリジナルグッズ

（提供：アイレムソフトウェアエンジニアリング）

3 テレホンカード　5名

4 キャップ　3名



5 Tシャツ　3名

◀横スクロールSTGの「R・TYPES」オリジナルTシャツはL、キャップはフリーサイズだ。

6 『グランツーリスモ』ヒントカードコレクション　5名

（提供：ソニー・コンピュータエンタテインメント）

▲裏面にはプレイに役立つお得な情報！ 1パック（10枚入り）を3パックセットで。

各3名 PSソフト

花粉症に悩まされる今日この頃、何かいい方法ないでしょうか。悩むといえばソフト選びもまたしかりです。

7 ひざの上の同居人 ～Kitty on your lap～

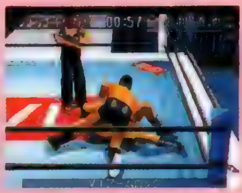
▲女の子に変身できる子猫を育成するSLG。育て方次第で何通りもの展開が楽しめる。

（提供：カルチュア・パブリッシャーズ）

8 DEAD OR ALIVE

▲アーケードで人気の3D対戦ACTのPS版。キャラクターのリアルな動きに注目！

（提供：テクモ）



9 新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 アントニオ猪木引退記念限定版

▲新日本プロレスの有名選手を始め、他団体の選手も登場する白熱のSPG。

（提供：トミー）

10 悠久幻想曲 2nd Album

▲魅力的な10人のキャラたちとの友情を描いた育成SLGの第2弾がいよいよ登場！

（提供：メディアワークス）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、178ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.74（4月24日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。安心してご記入ください。

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

PlayStation プレゼント
Vol.71係

〒		ここにはなにも 書かないでください。
住所		
	TEL　　（　　　）	
氏名	ふりがな	生年 年（西暦） 月 日
	男・女	月日 19
職業		⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイター　⑯無職　⑰その他

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】 枚

【12】

【13】 本

【14】

【15】

【16】 売 本 買 本

【17】

【18】

【19】

キリトリ線

PlayStation
PIONEER LDC
NOëL™
~La neige~
Chisato Kadokura Ryo Midorikawa Yumi Tachibana
NOW ON SALE
NOëL~La neige~
ノエル～ラ・ネージュ～初回限定版
●スペシャルパッケージ
¥8,800 (WITHOUT TAX)
ノエル～ラ・ネージュ～通常版
http://www.fiesta.or.jp/pldc/hpbj.html
ドラマCD
NOëL~La neige~
Rendez-vous
ノエル～ラ・ネージュ～ランデヴー
IN STORE NOW
CD ROM for Windows 95/NT4.0
「ノエル」タスクランチャー
千紗都だよ！
IN STORE NOW
PlayStation
NOëL ~La neige~
Special
ノエル～ラ・ネージュ～スペシャル
SUMMER RELEASE
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
お問い合わせ先：パイオニアLDC(株) 開発事業部 TEL 03-5721-1359
©1998 PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

DENGEKI SOFT STATION SPRING Edition

電撃ソフトステーション

春の特大版

うわさだけでは
ガマンできない
春の新作超満載

- 武蔵伝
- ダブルキャスト
- 個人教授
- ブリガンダイン
- ツインビーRPG
- メタルギアソリッド
- ヒロインドリーム2etc…

イラスト／ヘルカオス

BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN™

スクウェア期待の新作『武蔵伝』の最新情報を公開

A・RPG	BRAVE FENCER 武蔵伝	夏予定
		▶価格未定
		▶スクウェア
		▶MC（ブロック数未定）

この夏発売予定の話題のアクションRPG『武蔵伝』の最新画面写真が到着。画面からわかるムサシの基本動作やゲット・インシステム、気になる新キャラなどを紹介するぞ!!

敵の魔法攻撃！

▶怪しげな敵が魔法のような攻撃をしてきた。近くに行くと危険そうだけど、なにか対抗策はあるのか？

▼敵がいっぱいの森の中を、ダッシュで駆け抜けるムサシ。スピード感たっぷりのアクションが展開されるのだ。

一気に駆け抜けろ！

▶敵の城（？）から2つの剣をたくみに使ってワイヤーを滑り下りるムサシ。このようなスリルたっぷりのイベントシーンも用意されているぞ。

ワイヤーで滑り下りろ！

数々の冒険がムサシを待ち受ける!!

『武蔵伝』は、アクションの楽しさを追求して作られた、本格派のアクションRPG。走ったり、ジャンプしたりなどの個々のアクションはもちろん、個性的な敵キャラやイベント、ムサシが使う多彩な特殊能力なども、ゲームの楽しさをよりいっそう引き立てているぞ。今回の記事では、新しく公開されたキャラクターイラストをはじめ、ムサシの基本アクションや、奥深いゲット・イン　システムなど、少しずつ明らかになってきている情報を紹介するぞ。まだまだ謎の多い『武蔵伝』。ムサシをとりまくサブキャラたちとの関係も気になるところだね。

▶いろんな商品がならんだお店。町の中にはこうしたお店も存在する。いったい、ここではどんなアイテムを売ってるのかな？

▼いかだに乗って、お金を集めるムサシ。ちょっとミニゲームっぽいシーンだね。これでたくさん買い物ができる!?

▶画面の右上にはムサシの霊らしきものが……。エクトプラズムという技らしいけど、いったいどんなときに使うのかな。

▼敵のボスらしき男の横に少女が!?　敵にさらわれた女の子を救い出す……というようなドラマチックなイベントもあるようだぞ。

新キャラ公開!!

←このお姫様とムサシの関係は？

今回、新たにキャライラストが公開されたフィーレ姫。まだ、このフィーレ姫がムサシの冒険にどう関わってくるのかはわからないけれど、かなりの重要キャラであることは間違いないだろう。ムサシの旅の目的に関わる人物かもしれないし、もしかして2人の間にロマンスが生まれるなんていうことも……あるのかな？

©スクウェア　イラストレーション／野村哲也

戦う、投げる、そしてゲット・イン

基本アクション

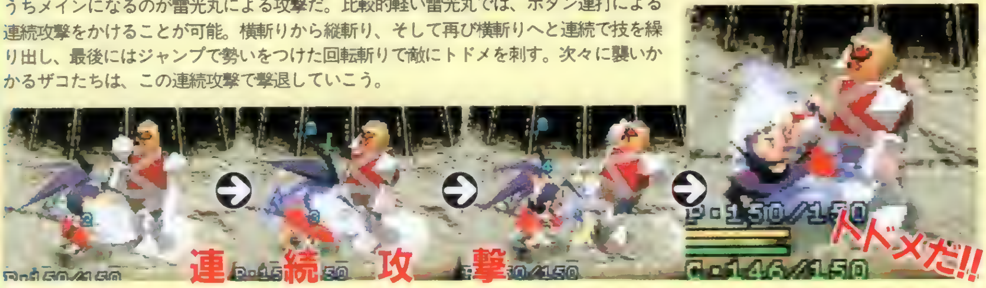
多彩なアクションを使って仕掛けをクリア

まずは、ムサシの基本的なアクションから紹介していこう。剣を使った攻撃やジャンプなど、アクションRPGとしてはお約束のアクションに加えて、〝投げる〟というアクションが加わっているのに注目。状況に応じてこれらの多彩なアクションを使い分け、数々の困難を乗り越えていくことが重要となる。敵との戦い以外に、マップに仕掛けられた謎を解き明かしていくうえでも、これらのアクションは重要な意味を持ってくる。たとえば、マップ上の障害物を剣で破壊することで、そこに隠された何かを発見するといった使い道も用意されているぞ。アクションのテクニックだけでなく、いろいろ試してみることも大事なのだ。

雷光丸で攻撃

ムサシの武器は右手に持った細身の雷光丸と、左手の巨大な西洋剣レイガンド。そのうちメインになるのが雷光丸による攻撃だ。比較的軽い雷光丸では、ボタン連打による連続攻撃をかけることが可能。横斬りから縦斬り、そして再び横斬りへと連続で技を繰り出し、最後にはジャンプで勢いをつけた回転斬りで敵にトドメを刺す。次々に襲いかかるザコたちは、この連続攻撃で撃退していこう。

▼最後は回転斬り。必殺の一撃に、敵もたまらず吹っ飛んでいく。



ジャンプ

▲ダッシュとジャンプを使って川を飛び越えたりするのは、もっとも基本的なアクションの1つ。

アクションの楽しさにこだわる「武蔵伝」になくてはならないのが、このジャンプ。谷や障害物を飛び越えるのはもちろん、足場から足場へとジャンプで登っていく場面など、ゲーム中でもっとも多く使うアクションの1つだろう。場所によっては、移動する足場にタイミングよく跳び移るシーンなどもあって、スリルいっぱいのアクションが楽しめそうだ。敵キャラの中には空中を飛びまわるタイプのヤツもいるので、ジャンプして攻撃するなどのテクニックが必要となってくるのかも。

レイガンドで攻撃

ムサシのもう1つの武器、レイガンドは一撃必殺の破壊力を持っている。ボスキャラなど耐久力のある敵と戦うときには、このレイガンドを使っての攻撃が決め手となる。しかし、巨大なレイガンドを使っての攻撃では、大きなスキが生まれてしまう。相手のスキを見つけてここぞという場面で使っていくことが重要だ。また、レイガンドを使っての回転斬りでは、ムサシの周囲にいる敵を同時に攻撃することが可能。たくさんの敵が同時に襲いかかってきたときなど、ピンチの場面では大いに役に立ってくれるぞ。その場の状況によって、雷光丸との使い分けが大事なのだ。

▲敵に周囲を取り囲まれて、ピンチに陥ったムサシ。こんなときには……。
▶レイガンドの回転斬りで敵を一掃してやろう。

投げる

剣を使った攻撃以外に、敵を持ち上げて投げることでも敵にダメージを与えることができる。ジャマな敵なら崖の下などに投げ捨ててしまってもいいし、そのあたりにいる別の敵にぶつけてやれば、同時に複数の敵にダメージを与えることができるぞ。また敵以外にもいろんなモノを持ち上げて投げることができる。マップに仕掛けられた謎を解くためには、この〝投げ〟のアクションが重要な意味を持ってきそうだ。怪しいと思ったら、かたっぱしからいろんなモノを投げてみよう。

▲崖の下へ敵を投げ捨てる。うるさくつきまとっていた敵も、これでもう追いかけてはこれないぞ。
◀敵を頭の上に持ち上げるムサシ。小柄なわりに、意外とムサシって力持ちなのかも。

▲ちょっとかわいそうな気もするけど、イヌだって投げちゃう。さて、いったい何が起こるかな？

『武蔵伝』のアクションをCheck!

ゲット・イン システム
敵から能力を奪って戦いに役立てる

「武蔵伝」のアクションを、より奥の深いモノにしているのが、ここで紹介するゲット・インシステム。敵が持っている能力を奪い取り、その能力を自分のものにしてしまえるという便利なシステムだ。このゲームに登場する敵は、ボス以外すべてにゲット・インできる技が設定されているぞ。中には何の役にも立たないばかりか逆にムサシをピンチに陥れてしまう技もある。どの敵がどんな能力を持っているか、しっかりチェックしておかないとヒドイ目にあってしまうかも…。ゲット・インできる能力は、1度に1つと決まっているのでゲット・インするタイミングも考える必要があるぞ。

これがゲット・インの瞬間だ!!

▲敵の能力をゲット・インするにはまず右手に持った雷光丸を敵に投げつける。すると、刀から出た緑色の光が敵を包み込んでいき、敵は吸い込まれるようにして消滅してしまう。

▶刀を高々とかかげるムサシ。これでゲット・イン成功だ。画面の右下に〝スモール〟と表示されているのに注目！

▼〝スモール〟の力で小さくした敵は、踏んづけて倒すことができるぞ。

ムサシがゲット・インできる技の数々

▶威力は小さいけど連射可能な技。ゲット・インすれば、遠くにいる敵でもこれで倒せるぞ。

◀刀をホッピング代わりにしてジャンプ。イバラの道も安全に進める。

▲ムサシが毒に侵されてしまうだけの変な技。頭のまわりを回るドクロが不気味でイヤッ！

そして…謎解き
"投げ"や"ゲット・イン"で手に入れた技で謎を解け

マップに仕掛けられた数々の謎を解き明かす〝謎解き〟も「武蔵伝」の大きな楽しみの1つ。ここで紹介しているように、敵を投げてスイッチを押したり、ガンもどきで橋を作るなどのパターン以外にも、さまざまな仕掛けが用意されている。特にゲット・イン技による謎解きは、技の種類が多いだけに仕掛けのパターンも豊富。そのときの状況によって、どの技を使えばいいかというような判断力が重要になってくる。どうしても先に進めないような場面に出くわしても、あきらめずにいろいろなゲット・イン技を試してみることで意外な発見をすることができるハズ。かたっぱしから敵の能力をゲット・インしてみるのもいいかも。

◀"投げ"で

▼ゲット・インした技で

▶ワナの向こうにスイッチが見える。こんなときは近くの敵を持ち上げて、スイッチ目がけて投げてみよう。

◀スイッチを押したおかげで、ワナにふたがかかった。これで進めるぞ。

▲ジャンプでは越えられない川。試しにガンもどきで向こう岸の丸太を撃つと…。

▲丸太が倒れてきて橋になった。こんな意外な使い道が隠されていたなんて！

本格派アニメーションAVGが誕生する!

ダブルキャスト

SCEIから、今までのアニメーションAVGの常識を覆す、「フルデジタルアニメーションAVGシリーズ」が登場する。第1弾はこの『ダブルキャスト』。フルボイス・フルムービーで全編がイベントの連続なのだ！　今回はキャラの魅力的な表情を追いながら、秀逸なシナリオやシステムに迫るぞ。

自分の名前しか覚えていない少女が

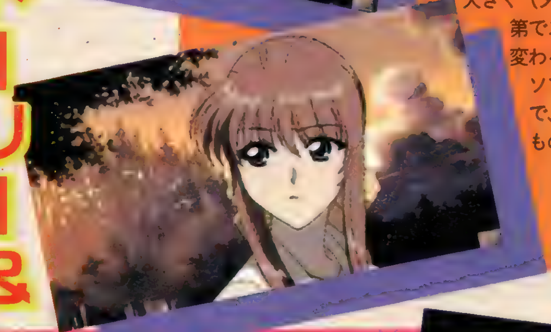
赤坂 美月（あかさかみつき）

明るい性格で、とても記憶喪失とは思えないほど。ただ、時々見せる寂しげな顔に、彼女の本当の姿が映し出されているのかもしれない。

AVG ダブルキャスト	6/25
	▶価格未定（CD2枚組）
	▶SCEI
	▶MC(1ブロック)／DUAL SHOCK対応

 ©Sony Computer Entertainment Inc.

気になるストーリー&システムは？



SYSTEM

システム 物語に集中できる快適システム

●つねにプレイヤー視点で物語は進行

このゲームでは、主人公以外の登場人物のセリフはフルボイスで進行する（主人公のセリフ、モノローグは文字で表示）。また、ストーリーは基本的に主人公の視点から語られ、ほかのキャラクターのセリフも文字表示はできるのだが、巻き戻しや聞き直しはできない。

プレイヤーは、ゲームの世界の住人としてリアルに行動することになるのだ。

◀プレイヤーのセリフや思考はモノローグ風に表示される。

▼セリフを音読して、美月たちに応えてみるのも楽しいかもしれないぞ(笑)。

●選んだ行動が直に影響

プレイヤーは、時おり現れる選択肢によって行動を決定。その選択はシナリオの進行に大きく（ダイレクトに）影響する。選択次第でストーリーが変わるのは、このソフトでは当然で、映像も別のものになるのだ。

▶デュアルショックにも対応。カゴが当たった衝撃も受けるぞ。

ストーリー 物語は幾重にも分岐する！

▲美月が主演女優に！　一躍、彼女は映研のアイドルになる。

記憶喪失の少女・美月と同居することになった主人公。所属する映研の主演女優に美月が選ばれ、撮影が開始される。だが、その頃から主人公の家に脅迫電話が掛かったり、美月が謎のオートバイに襲われたり…、と不審なことが連続。果たして、美月の正体は…!?　と、基本的にはサスペンス仕立てのシナリオ。

だが、上でも説明したようにプレイヤーの行動しだいで、ストーリーや結末さえも大きく変化していくのだ！

STORY

▲とにかく感情表現が豊かな美月。彼女の見せるいくつもの表情は演技なのか、それとも…？

▶化粧っ気のない美月も、女優として「お化粧タイム」。こう見るとただの"女の子"なのだが…。

最上級のフルアニメーション

アニメのクオリティは、誌面を見ての通り。しかも「プレイヤーの行動待ち」以外は、これが動きっぱなしっていうのだから、もうオドロキだね。さらに、目ざといアニメファンなら気づいていると思うが、キャラデザと作監を後藤圭二が担当！　これは、下手なＯＶＡじゃ太刀打ちできないよね。

美月の記憶に隠された秘密とは？

その瞬間キミは主人公になる！

OVAに迫るハイクオリティで展開する驚愕のノンストップアニメーションAVG

前述の『ダブルキャスト』をはじめ、このシリーズでは現在4作品のリリースが予定されている。「やるドラ」と名付けられたこの作品群は、プレイヤーが実際に「やる＝演じる」AVGを目指して作られている。その内容も単なるアニメではなく、重厚な「ドラマ」ばかりなのだ。

JUN. 6月25日 ダブルキャスト

酒に酔いつぶれた主人公を介抱してくれた少女・美月。彼女は名前以外の記憶を失っており、行くあてがなく主人公の家に同居することに。やがて美月は、主人公が所属する映研の作品に女優として参加するが…。

SUSPENCE

期待の第1弾タイトル!!

季節を抱きしめて JUL. 7月上旬

——明日も一緒に探して下さいね…。

ある日主人公は、記憶を失った少女・麻由と出会う。主人公にはトモコという仲の良い女の子がいるのだが、次第に麻由に心惹かれていく…。麻由の記憶を何とか取り戻そうと奮闘する主人公。しかし、麻由が記憶を取り戻したその時、彼女は…。ファンタジックな恋愛ドラマ——

FANTASY

キーワードは彼女の記憶

OCT 10月予定 サンパギータ

——ワタシノコト愛シテクレマスカ…？

記憶を失い、ケガをしたまま街をさまよう、フィリピンから来た少女、マリア。拳銃を持ち、いつも誰かに追われているかのように脅えている彼女と出会い、奇妙な同居生活を始める主人公だが、その生活も長くは続かなかった…。

雪割りの花 NOV 11月予定

——くり返す偽りの日々…。

主人公が想いをよせる香織には、婚約者がいた。だが、その婚約者が交通事故で死亡。香織はショックのあまり記憶を失い、主人公を婚約者だと信じ込んでしまう。愛情と背徳に挟まれた主人公の偽りの日々は、こうして始まったのだ…。

CITY DRAMA

独立した4つの物語(ストーリー)が連続リリース

「やるドラ」シリーズこと本作品群はここで紹介した4タイトルが同時に発表された。発売時期も、6月、7月、10月、11月と、短期間に（クオリティから考えると驚くべき超ハイペース！の）リリースとなる。そして、ストーリーもシチュエーションも異なるこれらの作品に共通しているのは、どれもが超ハイクオリティ（見てわかる読者も多いと思うが、スタッフは一流どころ）のアニメで構成され、しかも〝記憶〟という統一のテーマを持っていること。これはもう、「期待するな」という方が無理な話である。

98年——衝撃のドラマが幕を開ける！

みるドラマから、やるドラマへ。
やるドラ

大学生活と家庭教師、双方に関わる魅力的なキャラをチェック

個人教授
La Leçon Particulière

大学生活を楽しみながら、6人の高校3年生の家庭教師をして、無事大学に合格させる！　期待の育成SLG『個人教授』。今回は6人の教え子との出会いと、大学の友人たちを紹介だ!!

育成SLG	個人教授 La Leçon Particuliere	4/9
		▶¥5,800
		▶毎日コミュニケーションズ
		▶MC(2ブロック)

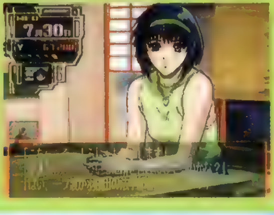
6人の教え子たちとの出会いのシーンを公開!!

家庭教師を体験できる育成ＳＬＧ『個人教授』だけど、実はゲーム開始時の教え子は、いとこの遥１人だけ。他の５人とは、ゲームを進めていくうちに出会うことになる。さらに、一定の条件を満たすことで初めて、その子の家庭教師を依頼されることになるのだ。ちなみにこのとき、家庭教師を断ることもできるぞ。

▲家庭教師を依頼されるためには、主人公にも一定の学力が必要とされる。勉強勉強。

千葉ちひろ
（CV：吉田古奈美）

遥と同じ高校で、親友同士。勉強、運動、ルックスとすべてバツグン。さらに資産家の１人娘だが、本人にはそれを鼻にかけたところはいっさいない。ただ、人知れず悩みを抱えているようで、時々寂しげな表情を見せることがある。母親を早くに亡くしていて、父は若い後妻と再婚。現在は一家３人で暮らしている。どちらかというとおとなしい性格で、基本的には静かな場所を好むが、遊園地、カラオケなど、いかにも女の子が喜びそうなスポットも大好き。また、ラーメン屋や中華料理屋など、家庭環境からは考えられない庶民的な店を好む、意外な一面もある。



出会い　遥と遥の母親に信頼されていると、文化祭に招待される。その際、遥から紹介される。

彼女の志望は…　学力はかなり高く、国立文系の法学部志望。将来は弁護士になりたいと思っている。

穂高　遥
（CV：藤野かほる）

主人公のいとこで、小さい頃はよく一緒に遊んでいた。遥の母親に頼まれて家庭教師に来た主人公を、先生というよりは遊び友だちとして見ているらしい。明るく活発な性格で友だちは多い。

出会い　ゲーム開始時に彼女の母親（主人公の叔母さん）からの電話で、家庭教師を依頼される。

彼女の志望は…　ランクとしては中の上くらいの私立文系大学を志望している。英語が苦手で理科が得意。

楽しい大学生活を送る上で忘れちゃいけないお友だち

スケジュール実行中に、なにかと誘いをかけてくる大学の友だち。彼らとの付き合いも、ゲームを楽しむうえでは非常に大切なもの。ここでは、そんな大学の友だちを紹介するぞ。

大貫亜弓
（CV：半場友恵）

主人公が文科系のサークルに所属していると、彼女がガールフレンドとなる。物静かだが、反面、何か問題が起こるとすぐ自分のせいではないかと考えてしまう弱気な性格。静かにすること、自然と接することを好む。運動は嫌いではないが、体が弱いため進んでやろうとはしない。

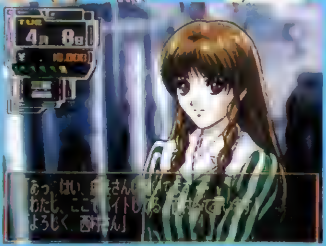
吉村由美子
（CV：芳野美樹）

主人公が体育系・ナンパ系のサークルに所属していると、彼女がガールフレンドとなる。明るい性格だが、喜怒哀楽がハッキリしていて、気に入らないときにはズケズケとものを言うという困った一面も。全般的にスポーツは好きだが、トレーニング的なものは嫌い。

©1998 MAINICHI COMMUNICATIONS./SCIO/Stingray ※画面は開発中のものです。

西村菜々子
（CV：草地章江）

背が低く童顔なため中学生に間違われることも多く、本人はかなり気にしている。マイペースで、非常にのんびりした性格。マンガとインスタント食品、さらに寝ることが大好き。



彼女の志望は… 志望は理系の大学。学力は低くないが、勉強中に寝ちゃうのが欠点。

出会い バイト先のコンビニで出会える。仲良くなると、家庭教師を依頼される。

山代有希
（CV：手塚ちはる）

父親は合気道道場の師範。なんでも頭ごなしに決めつける父に反感を持ち、ボクシングを習っている。性格は男勝りで、ちゃらちゃらした女子高生や優柔不断な男が大嫌い。

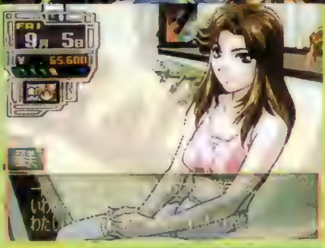
出会い 主人公が街でタチの悪い男たちにからまれているとき、助けてくれる。

彼女の志望は… 学力は下の下。体育系の大学を志望している。基本的にやる気はナイ。

龍宮寺麗美
（CV：久川綾）

その恵まれた美貌を生かし、ファッションモデルのバイトをしている。そのためか、少々高飛車。絵画など芸術全般に興味を持ち、将来はアーティストになりたいと考えている。

出会い 大学で特別講演の会場を訪ねられる。高飛車な言動から第一印象は最悪。

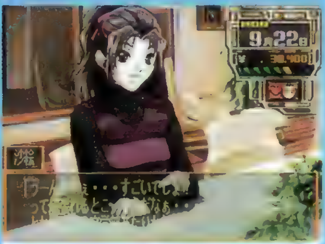


彼女の志望は… 学力は高く、国立の文系大学志望。が、本人は嫌がっているふしも……。

皇 沙絵
（CV：菅原祥子）

美人女子大生の姉とマンションで2人暮らし。勉強は苦手だが、イタズラ好きでクラスでは人気者。何かと優秀だった姉と比較されるのが悩みで、姉と違う大学に進学を希望している。

彼女の志望は… 学力は低い。本人はミッション系の大学を希望しているが……。



出会い 仲居が企画したコンパで姉の沙耶と出会い、家庭教師を依頼される。

松田章
（CV：[illegible]）

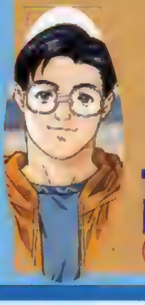
主人公の先輩で、大学8年生。もはや生き字引と化していて、大学や女の子についての情報を提供してくれる。たまに何の前触れもなく主人公のアパートに泊りに来て、一晩中しゃべっていく。

仲居満哉
（CV：細井治）

主人公の同期で、大学には遊ぶために入ったと公言してはばからない、ナンパな遊び人。コンパのメンツが足りないといってはよく主人公を誘いに来る。どうにも彼女ができないのが悩みの種だとか。

山本順久
（CV：保志総一朗）

主人公と同期。頭を使うことがとにかく大好きなインテリで、将棋同好会に所属している。将棋以外では麻雀が特に好きで、たとえ講義があろうと、主人公を誘いに来る。



高坂武
（CV：しがかつや）

主人公と同期。マニアックな趣味の持ち主で、主人公と酒を飲みながら語り合うのを何より楽しみにしているという変わったヤツ。見たとおり温和な性格だが、変に押しが強いところもある。

ブリガンダイン ～幻想大陸戦記～

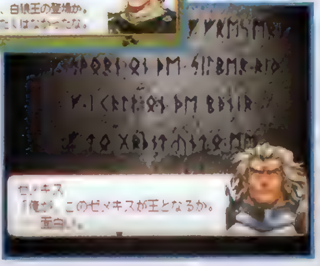
ブリガンダイン
～幻想大陸戦記～
4|2 S・RPG ▶¥5,800 ▶イースリースタッフ ▶MC(3ブロック)

モンスターを召喚して操るルーンの騎士の力を使って、広大なフォルセナ大陸の覇権をかけて戦うS・RPG！

モンスターの力で大陸を統一しよう

個性的な5人の君主のうちの1人となり、フォルセナ大陸の覇権をかけて戦うS・RPG『ブリガンダイン』。大陸の統一を果たすためには、より多くの、優秀なルーンの騎士や強大な力をもつモンスターを配下に加える必要がある。発売直前の今回は、ルーンの騎士やモンスターの持つ特性に合わせた戦闘方法などの覚えておきたい基礎知識と、モンスターのクラスチェンジについて詳しく紹介していこう。

◀戦闘中にも、様々なイベントが発生する。



▼すべての闘いは、ここから始まるのだ。

召喚

ルーンの騎士が操るモンスターたちは、拠点となる城で召喚できるのだが、城ごとに召喚できるモンスターが違うことを覚えておこう。また、モンスターを呼び出すにはマナ（魔力）が必要で、強いモンスターほど多くのマナが必要になる。このマナの最大値は城を手に入れることでアップしていくので、なるべく多くの城を手に入れよう。

▶それぞれの城でどのようなモンスターが召喚できるのか把握しておけば、戦略がたてやすいかも。

◀城にある魔方陣で、モンスターを召喚する。ただ、マナの残量には十分に気をつけるようにしよう。

編成

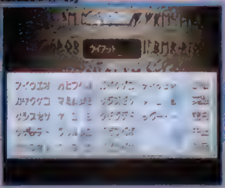
召喚したモンスターたちは、編成フェイズでルーンの騎士の部隊に組み込まなければ、戦闘に参加させることができない。部隊に編成できるモンスターは最大で6体まで。また、ルーンの騎士のパラメータの一つに「統魔力」というものがある。統魔力とはモンスターを自由に操るための力のこと。編成されたモンスターたちのコスト合計値（強いモンスターほどコストがかかる）は、統魔力以下でなければダメ（それを越える編成は絶対に行えない）なのだ。

▶バランスを考えて編成すれば、どんな敵にも対応できる。

自分なりの最強部隊を考えよう！

このゲームでは、それぞれのモンスターの特性を考えて、部隊を編成すると有利に戦闘が進められる。たとえば、突撃部隊としてジャイアントやドラゴンなど攻撃力が高くて、壁としても使える部隊の後ろに、遠距離攻撃や支援用としてケンタウロスやフェアリー、エンジェルを配置するなど、自分だけの最強部隊を作ってみよう。

◀強いモンスターで少数精鋭にするか、弱いモンスターで数にものをいわせるか？


▶モンスターには、自由に名前をつけることができる。好きな名前をつけてあげよう。

戦闘

実際の戦闘では、ルーンの騎士やモンスターなどのユニットをプレイヤーが操作して、戦うことになる。このとき、ルーンの騎士の統魔範囲を把握しておくことが重要。なぜならモンスターは統魔範囲の外に出てしまうと、能力が著しく低下するからだ。できる限り、ルーンの騎士の統魔範囲内でモンスターを戦わせるように心がけよう。また逆に、敵のルーンの騎士の統魔範囲外にモンスターを誘い出して、攻撃すれば比較的楽に倒すことができることも覚えておくと便利だ。

▶戦闘では、集中攻撃で一体一体倒していくのが基本。

ユニットの長所を生かして戦え！

どんなに強いモンスターたちも、得手不得手というものがあるので、長所を生かした戦い方が勝利への近道になる。たとえば、ドラゴンは敵が一直線になったらブレス（直線上のユニットにダメージを与える）を使うとか、足の速い飛行ユニットで敵のルーンの騎士の足止めをしておき、おとりを使ってモンスターをおびき出したりするのだ。

◀ケンタウロス族なら、得意の弓による遠距離攻撃で、一方的に敵を攻撃できる。

▶ゴーレム族は、防御力とHPが高いので、防御力の低いユニットの壁として使おう。

 ©1997 イースリースタッフ

クラスチェンジ

このゲームでは、ルーンの騎士はもちろん、モンスターも経験を積めば、レベルアップすることができる。そしてレベルが10以上になる毎に、クラスチェンジをすることが可能となる。ルーンの騎士はレベルに関係なく、条件さえ満たしていれば（例えばメイジになるにはINTが60以上必要）、別の系統へのクラスチェンジもでき（ファイター系からメイジ系へなど）、さらにあるクラスでレベルアップを5回すると「クラスマスター」になって、別系統のクラスになっても元のクラスの能力を引き継ぐこともできる。また、モンスターのクラスチェンジのタイプは、同系統の上位モンスターになるランクアップタイプ、同系統の上位モンスターのうちから選択してクラスチェンジする分岐タイプ、クラスチェンジにアイテムを使う特殊タイプの3つだ。ここでは、特殊タイプについて詳しく紹介しよう。

▲モンスターはクラスチェンジすることによって、飛躍的に能力が上がっていく。

ランクアップタイプ 1

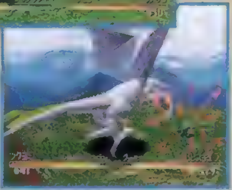
ケンタウロスやワイバーン、ゴーレムなど、ほとんどのモンスターがこのタイプに当てはまる。しかし、何段階までクラスチェンジできるのかは、モンスターの種族によって違うのだ（ケンタウロスは2段階、ワイバーンは3段階、ゴーレムは4段階など）。

▲もっともオーソドックスなタイプのクラスチェンジだ。

分岐タイプ 2

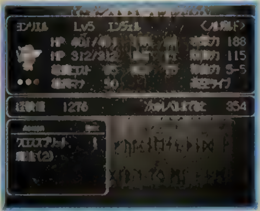
ジンやドラゴンなどは、この分岐タイプ。このタイプの大きな特徴は、分岐のさいに炎や冷気、風や大地といった属性を持つようになること。能力的な差はほとんどない。

◀ドラゴンは冷気系と炎系に分かれる。

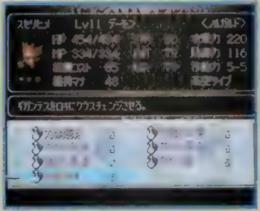


▶よく考えて、クラスチェンジしよう。

特殊タイプ 3



▶悪魔族と対を成す、天使族もこのタイプなのだ。



▶最終段階のクラスチェンジにはアイテムが必要。

下で紹介している悪魔族や巨人族だけでなく天使族も、この特殊タイプになる。このタイプもはじめはランクアップタイプや分岐タイプのように、レベルが10上がるごとにクラスチェンジをしていく。ただ、最終段階へのクラスチェンジのときに、特殊なアイテムを使わなければならないのだ。この特殊アイテムが手に入られるかどうかはプレイヤー次第だが、最終段階へクラスチェンジしたモンスターの力を考えればぜひゲットしたい。

悪魔族 あくまぞく

高い移動力を持ち、魔法での遠距離攻撃を得意とする。その反面、攻撃力と防御力が低いという弱点を持ったモンスター。悪魔族の魔法攻撃は、クラスチェンジする度に非常に強力になってくるのだ。また、最終形態であるリリスになるには、デーモンをレベル20以上にして、上位モンスターであるサタンにクラスチェンジ。そして、特殊アイテムを使えばOKなのだ。

デーモン

悪魔族の最下級モンスター。しかし、この時点でも、十分に戦力となるので、育てることは難しくない。

アークデーモン

デーモンのクラスチェンジした姿。能力が全体的にアップして、使いやすくなっているのが特徴。

サタン

姿が大きく変化。魔法も範囲魔法を覚えるので、格段にパワーアップ。うまく使えば、心強い戦力になる。

リリス

悪魔族の最高位モンスター。白魔法だけでなく、青魔法も使いこなす万能タイプで、まさに最強のユニットだ。

巨人族 きょじんぞく

移動力や防御力は高くないものの、その巨体から繰り出される恐るべき力は、どんなものでも破壊する。どちらの最終形態も、神の名を冠しているだけあって強力だ。

ギガンテス

攻撃力や防御力など、全体にパワーアップしたので使いやすくなっている。

ロキ

ギガンテスがアイテムを使いクラスチェンジした姿。メテオの魔法が超強力だ。

ジャイアント

腰布を付けただけの、みすぼらしい姿をした巨人。この時点でも攻撃力は高い。

ティターン

能力的にはギガンテスとほぼ同じ。こちらは白属性が加わっている。

トール

ティターンがクラスチェンジした姿。特殊攻撃トールハンマーの威力がすさまじい。

ツインビーRPG

ロールプレイングゲーム

いよいよ発売直前に迫った『ツインビーRPG』。今回は、注目のストーリーと気になるデートイベントを一気に紹介していくぞ。

RPG	ツインビーRPG
	4月2日
	▶¥5,800
	▶コナミ
	▶MC(1ブロック)、AC(DUAL SHOCK対応)

ストーリー中盤までの見どころを大紹介!!

コナミが贈るコミカルタッチの話題作『ツインビーRPG』もいよいよ発売間近。今回はストーリー中盤である3章から5章までを一気に紹介だ。おなじみのキャラクターたちの大冒険から、新たな『ツインビー』ワールドの魅力を感じとってもらいたい。

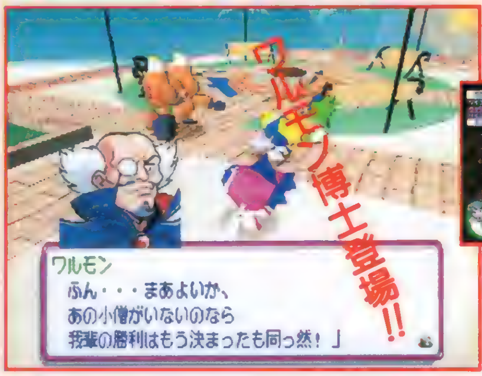
これまでのあらすじ

突如どんぶり島を包み込んだ謎の霧と次々に現れる怪物たち。ツインビーたちは、この不思議な事件が起きた原因を究明するための旅に出るが…。

3章

パステルやウィンビーたちを救い出して合流した主人公とツインビーは、行方不明だったライトをついに発見！ そして、いよいよ本格的に事件の謎の究明に取り組み始める。

▲ライトを心配するあまり思わず涙を流してしまうパステル。

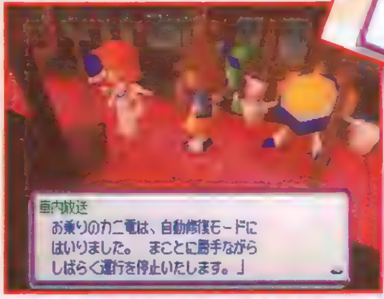


◀悪の科学者ワルモン博士が主人公たちを強襲！

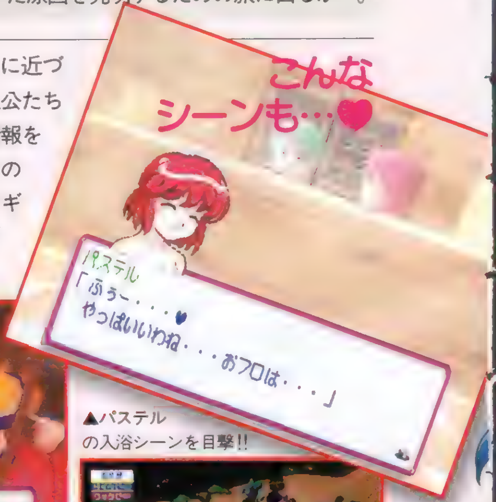
▲怪物を倒してどんぶり島に平和を取り戻すのだ。

4章

事件の核心に近づいていく主人公たちは、さらに情報を集めるためメローラ神殿を目指すのだった。この4章では、事件のカギを握る謎の霧の正体などが少しずつ明らかになっていくぞ。



▲メローラ神殿を目指す主人公たちはアクシデントに巻き込まれてしまう。



▲パステルの入浴シーンを目撃!!

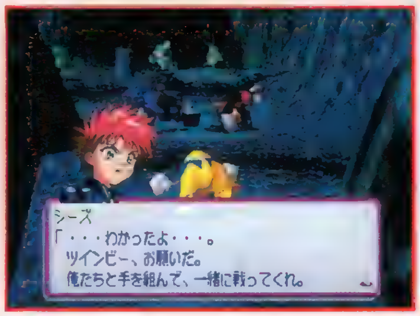
▶主人公たちの行く先々で待ちぶせしている凶悪な怪物たち！

5章

選ばれた者のみが入れるメローラ神殿で、主人公とツインビーは、メローラ姫から事件の真相を明かされる。そして、霧の影響に苦しむ人々を助けてほしいという姫の頼みで、レンゲ島にワープするのだが……。この5章では、レンゲ島で出会うシーズやサリュートたちとの触れあいが描かれる。

◀レンゲ島に住む人々を助け出した主人公たちは、シーズたちと共にどんぶり島に急ぐ。

▼どんぶり島を救いたい気持ちはみんな同じ。

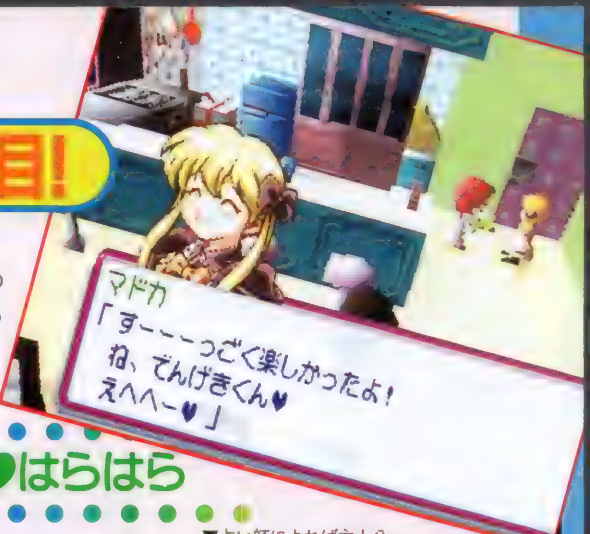


▼シーズとサリュートの愛用機「ブラックツインビー」の合体攻撃が炸裂！

 © KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

お楽しみのデートイベントに注目!

この『ツインビーRPG』の大きな魅力の1つに、女の子たちとのデートイベントがある。ここでは、3章から5章までに用意されているたくさんのデートイベントの中から、特に印象的なものを紹介していくので、要チェック！ 普段はあまり見せることのない、女の子たちの意外な一面にも注目してもらいたい。



▶パステルやマドカをデートに誘えちゃう！

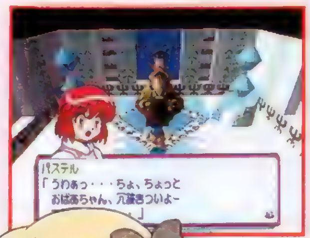
with パステル　オバケ屋敷でドキドキ♥はらはら

冒険の途中で立ち寄ったチューリップの村で〝オバケ屋敷〟と噂される空き家を、パステルと2人で探索することに。オバケがとっても苦手なパステルは、屋敷に入ってからビクビクして落ち着かない様子。ここは、男らしく彼女を守ってあげれば2人の仲がより深まるかもしれない。キミならこの状況で、どう行動する？

▲パステルファンにはたまらないイベントだ。

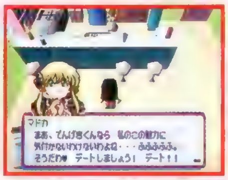
◀ちょっと気になるパステルのこのセリフ。もしかして、もしかすると……。

▼占い師によれば主人公とパステルの相性はバッチリ！



with マドカ　マドラーランドでワクワク♥デート

マドカとは、マドラーランドでデート♥ ジェットコースターや観覧車に乗ったり、ベンチに座ってほのぼのした雰囲気を満喫できるぞ。ほかにも、料理が得意(?)なマドカが特製スペシャルクッキーをごちそうしてくれたりと、楽しいひとときを過ごせるのだ。



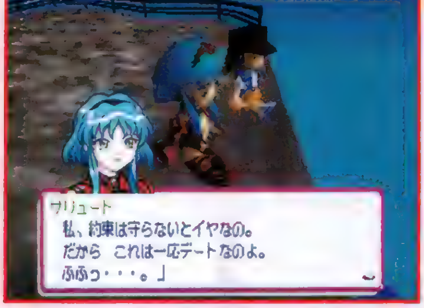
▲恋愛に関しては意外に積極的なマドカ。

▼マドカ特製のクッキー。お味の方は……!?

▲観覧車の中でマドカと2人っきり。ドキドキ♥

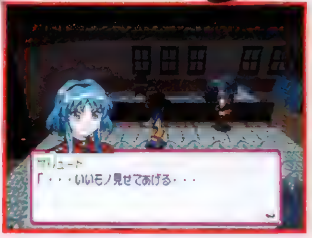
with サリュート　浜辺のデートはムード♥たっぷり

ちょっと大人の雰囲気を感じさせるサリュートとデートする場所は、夜明け前の浜辺。潮の香りがする海辺に座って見る朝焼けはムードたっぷり。また、このイベントでは、サリュートの本心を聞くこともできたりして、とっても魅力的なデートが楽しめるのだ。



◀静かな浜辺でちょっぴり大人のムードを味わえるぞ。

▼夜中にこっそり誘いに来るサリュート。その意味は…。



『メタルギア』の全容が見えてきた!!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

メタルギア ソリッド

ハードボイルドでリアルな世界観が魅力の『メタルギア ソリッド』。未だ解明されていない部分が多いなか、ついに視点変更システムの全容が明らかになった！　さらに、新たなバトルモードも判明!!　新着情報満載で、今回も話題の『メタルギア』を徹底紹介する!!

ACT	メタルギア ソリッド
夏 予定	▶価格未定
	▶コナミ
	▶MC(ブロック数未定)

新たなバトルモードが判明

テロリストと遭遇

そして戦闘へ!

今回の新着情報第１弾は、敵との戦闘時に発生する〝危険モード〟と〝回避モード〟の紹介だ。これらのモードは、ソリッドが敵に発見されたときの〝！モード〟後に発生する。まず敵との戦闘状態である〝危険モード〟に突入。このモード中に敵から逃げたり隠れたりすると、〝回避モード〟になるのだ。すべての敵を倒す必要がない『メタルギア』ならではのシステムといえるぞ。

危険モード

敵に〝！〟マークがついた直後、右上に表示されているマップが〝危険〟に変わり、戦闘となる。このとき、敵に攻撃を加えることもできるし、逆に逃げることも可能だ。

回避モード

戦闘中に敵の視界から外に出ると、〝回避モード〟に入る。〝回避〟の下にあるカウントが終了するまで敵に発見されなければ、その戦闘を回避し、〝潜入モード〟に戻れる。

ゲームの流れ

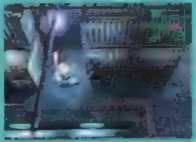
新しいバトルシステムが判明したことにより、『メタルギア』の戦闘までの流れが確認された。今までに判明している情報を基に、ゲームの流れを解析してみよう。

潜入モード

◀通常のゲームモードのこと。テロリストが徘徊する核兵器保存庫を探索し、人質の救出などの作戦を遂行する。

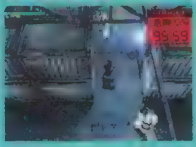
?モード

◀ソリッドの立てた物音などにテロリストが反応、怪しんでいる状態。この後、テロリストは様子を探りにくる。



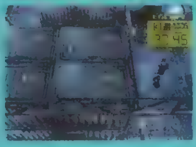
!モード

◀敵がソリッドを発見すると〝！モード〟に突入する。発見された瞬間、テロリストの目がピカッと光るのだ。



危険モード

◀戦闘に突入。敵を迎え撃つか、逃走を試みるか、すべてはプレイヤーの判断しだい。緊迫した選択を迫られる。



回避モード

◀物陰に隠れ、敵の視界から逃れる。この場所から何事もなく逃れることができれば、戦闘を回避できるぞ。

©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. イラスト/小野広喜

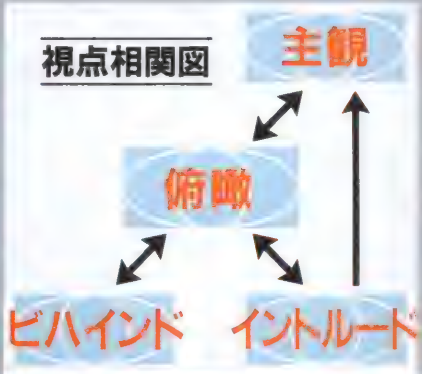
オープニングデモ入手!

4つの視点変更システムを詳しく解説!

状況により変化する視点を使いこなそう!!

ついに、『メタルギア』の視点変更システムの全容が明らかになった! 通常の〝潜入モード〟の画面は、斜め見下ろし型の〝俯瞰(ふかん)視点〟だということは前回で紹介済み。今回は、通常視点から各タイプの視点に変更するための条件を始め、各モードの状態を再チェック。どのような場面で使うのかを検証していく。

俯瞰視点

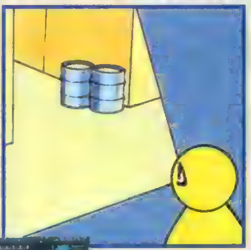


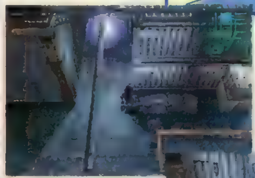
任意切替　強制切替　強制切替

主観視点

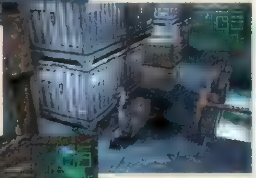
ソリッドの視点

コントローラのボタンで任意に変更できる〝主観視点〟。ソリッドが立ち止まり、前後左右を確認するときに使用される。俯瞰画面では把握しづらいマップや、特定の場所を詳しく調べたいときに使うことになる。ただし、この視点のままでは移動はできないようだ。





▼視点が徐々にソリッドに近づいていく。視点の移動もスムーズに行われるのだ。



▲コンテナが邪魔で、周囲の状況がわかりにくい。こんなときに視点を変えよう。

◀視点がソリッドの目線へと変わった。周りの地形など、じっくり確認できる。

ビハインド視点

背後を確認

ソリッドが、柱の陰や壁の縁などを背にして立ったときに表示される視点。ソリッドの立つ位置や場所によって、自動的に切り替わる視点である。カメラの角度は一定ではなく、ソリッドの立っている場所や回りの状況が一番見やすい位置に視点が来るようになっている。この視点により、緊迫感あふれるシーンが楽しめる。

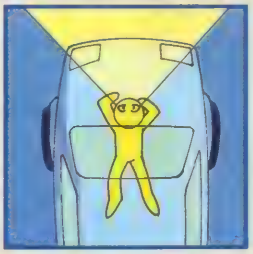
◀壁を背にして、ソリッドが壁の縁にやってくる。すると、視界がソリッドの方へ自動的に寄っていく。

▶背後の状況がわかるような位置でカメラが固定される。壁の先の状況が確認できるような視点になるのだ。

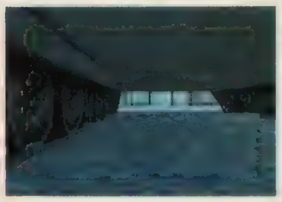
イントルード視点

物陰に潜んだとき

排水溝や戦車の下など、俯瞰では見ることのできない場所にソリッドがいるときに現れるのが、この〝イントルード〟である。この視点の状態で、ソリッドの体を左右に動かせば、同時に視点も左右に動かすことが可能。だが、体を動かせる範囲には限界がある。そのために〝主観視点〟に変更して広い視界を得ることも可能だ。



◀戦車の下に潜り込むソリッド。その動きに合わせて、視点も戦車の下へ。〝主観〟と異なり、移動ができるのだ。



▶戦車の下からの視界。戦車の下にいれば、敵に発見される可能性が少なくなる。敵の動きも確認できる!?

ヒロインドリーム2

ストーリー性に重点を置いた育成SLGとして期待のかかる『ヒロインドリーム2』。今回は、これが初公開となるイベントグラフィック、そして『2』ならではの新システムの紹介と、待望の最新情報を満載！加えて、メインとなる5人のヒロイン候補生たちのプロフィールを今一度おさらいしていくぞ!!

育成SLG	ヒロインドリーム2	6月（予） ▶価格未定 ▶マップジャパン ▶MC（ブロック数未定）

イベントグラフィック初公開!!

ゲーム中に発生するイベントの豊富さも、『ヒロインドリーム』の魅力の一つ。当然今回の『2』でも、数多くのイベントが用意されているのだ。ここでは、そんなイベントグラフィックを初公開。どんなイベントなのか、あれこれ想像してみよう！

体育祭での一コマ

体育祭で、騎馬戦をやることになった4人の相談風景。4人それぞれの性格がよく出ている!?

これからディナー？

めかし込んだ円。これからディナーに向かうところらしい。さすがにこういった衣装がよく似合う。

静の初詣

お正月にしか見られない、静の振り袖姿。一緒に初詣に行くイベントに期待できそうだ。

レッスン中の舞

特訓中の舞。候補生の特訓イベントは前作でもお馴染み。やはりほかの子とも親しくしておきたい。

ブティックで買い物

街のブティックで買い物をする、静と雛。前作同様、候補生同士の仲は良いみたいだね。

5人のヒロイン候補をおさらい!

メインキャラとなる５人のヒロイン候補生は、そろいもそろって覚えにくい名前ばかり。まだ名前と顔が一致しないという人も多いかと思う。そこで今後の紹介記事のために今一度おさらいだ！　しっかりと覚えてね。

御前 静（みさき　しずか）
抜群の潜在能力を持った、本編の主人公。本人にあまりやる気がないのが欠点。オールマイティになんでもこなす反面、得意分野もない。

九櫛 円（くぐし　まどか）
プライドが高く、わがままな演劇推薦枠の候補生。友人同士の馴れ合いの経験が少ないためか、つい他人にきつく当たってしまう。

神依 雛（かみより　ひな）
人一倍責任感が強く、友人からの信頼も厚いモデル推薦枠の候補生。普段はみんなの相談役として親しまれているが、自分の悩みは表に出さない。

社 流音（やしろ　るね）
音楽が大好きな歌手推薦枠の候補生。いつも作詞のことばかり考えている。感受性が強く、感情の起伏が激しいが、怒ることはほとんどない。

美宗 舞（みむね　まい）
行動的でスポーツ万能なダンス推薦枠の候補生。心の中では女の子らしくしたいと思ってはいるが、つい口よりも先に手が出てしまう。

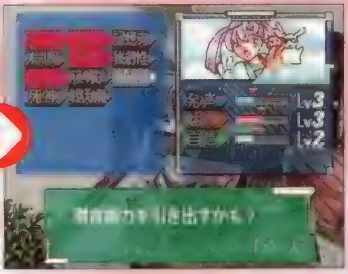
今回明らかになった2つの新システムを紹介!!

【SSアイテム】

ＳＳアイテムとは、スペシャリストに装備させることで、それぞれの育成能力に効果を与えるアイテムのこと。ＳＳアイテムは数多く用意されており、スペシャリストのスキルを上昇させるなど、様々な効果を持っている。１人のスペシャリストに２つ以上装備させることも可能なので、このＳＳアイテムをどれだけ手に入れるかが育成の鍵になってきそうだ。

マップでSSアイテムをゲット
▲各ＳＳアイテムには出現条件があり、それを満たすとマップ上に出現する。あとはマップ移動コマンドで拾えばＯＫ。

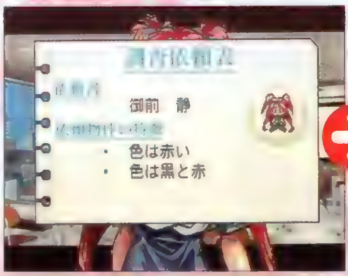
スペシャリストに装備
▲手に入れたＳＳアイテムをスペシャリストに装備させる。どのスペシャリストに装備させるかも重要になってきそうだね。



スペシャリストがパワーアップ
▲ＳＳアイテムの「潜在能力」を装備したところ。このほかにも、様々なＳＳアイテムが確認できる。どんな効果を持っているのかな？

【調査イベント】

前作の主人公は占い師に変装していたが、今回の主人公は探偵に変装して女の子と会うことになる。そのため、マップ上で女の子に出会うと、探し物の依頼をされる場合があるのだ。依頼を受けると探し物の特徴が書かれたカードが表示されるので、これをヒントにマップ上を歩き回ろう！　見事探し出すことができれば、女の子との関係値がアップするぞ！



女の子から調査を依頼される
▲調査を受けたら、依頼表をもとにマップ上から探し出そう。マップ上には似たような品が３つ落ちており、そのうち２つは偽物だ。

マップ上から探し出す
▲見つけた物が本物と思ったら拾おう。あとで拾い直すことはできないので、とりあえず全部見てから決めることはできないのだ。

依頼を果たせば関係値アップ！
▲物を拾った時点で自動的に依頼主の元へ。本物なら依頼主は大喜び。しかし偽物だと、関係値が下がってしまうのだ。

©MAP JAPAN CO.,LTD.

AVG

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

パソコンで大ヒットした「エヴァ」のAVGがいよいよPSに登場！
OVAを思わせるクオリティの高さにガイナックスの底力を見た!?

4/16
▶¥6,800
▶ガイナックス
▶MC(1ブロック)

TVシリーズとは異なる新しい「エヴァ」がここに！

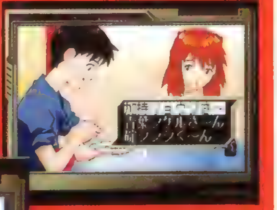
▲本作では、マナに次いで出番の多いアスカ　フライドの高さは相変わらずだけど、TVや映画では見られなかった意外な一面を垣間見ることができるはず……

◀初対面のシンジに向かって「かわいい」のひと言　今まで他人に好かれたことがない(と思いこんでいる)シンジは戸惑いを隠せない

本作は、一大ブームを巻き起こした人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」のオリジナルエピソードを描いたAVGだ。移植元になったのは、去年ガイナックスからウインドウズ版が発売された同タイトルの作品。こちらは多くの「エヴァ」ファンの熱い支持を受けたが、今回のPS版も、そのガイナックスのPS参入第1弾ということもあって、クオリティは折り紙付き。気になる内容の方は、TVシリーズ第8～13話間の外伝的な物語だ。内向的な主人公・碇シンジと謎めいたヒロイン・霧島マナを巡る物語を、OVAを見るような感覚で楽しめるぞ。一度でも「エヴァ」を見たことがあるならば、ぜひともプレイしてほしい作品だ。

選択肢によって展開が変化？

AVGとはいうものの、基本的にはデジコミに近いノリで進行　コマンドも「移動」や「話す」といった簡単なものが多いが、まれに大きな決断を促すものも登場する。特に、女性が絡む選択は重要だ。



▲冗談混じりに「私の将来のおムコさんは？」と尋ねるアスカ。候補の中にはシンジの名前も!!

◀基本はこの3コマンド　分岐もそれほど多くないのでストレスを感じることなく楽しめるぞ

ファン必見のハイクオリティ・ビジュアル！

好意？

謎の物体襲来の翌日、シンジたちが通う中学に転校してきた霧島マナ。彼女は転校初日からシンジに対する好意をあらわにする。かつてない経験に喜びを隠せないシンジだが、彼女の行動には不審な様子が……。マナの無邪気な笑顔の裏に潜む謎とは？　そして、2人の恋の行方は？

◀意外と大胆なマナの態度は、挑発的というよりも無邪気そのもの　悪気のなさが罪かも。

嫉妬!?

◀いい雰囲気の2人に水を差しつつも、心底機嫌の悪そうなアスカ。シンジの関心を独占されるのがしゃくにさわるのか、はたまた、無意識に嫉妬しているのか？

アスカは、シンジに好意を寄せるマナを徹底的に嫌う。その態度は、女としての意地とプライドとも思えるが、一方でシンジのことを真剣に心配するそぶりもうかがえる。

疑惑…

エヴァの秘密にかかわる事件で1人の少年が収容された。マナは少年と面識があるだけでなく、その不審な行動のために様々な疑いをかけられる。その真相とは……。

◀事件を機に、アスカは嬉々としてマナを責める。ミサトや加持に後押しされつつマナのことを信じようとするシンジをよそに、物語は意外な方向へと急展開!?

マナとシンジの仲を巡って紡がれるもう一つの『エヴァ』の物語…

©GAINAX/ProjectEva.・テレビ東京　©1997,1998 GAINAX

S・RPG

精霊召喚 プリンセス・オブ・ダークネス

春予定
▶¥5,800
▶翔泳社
▶MC(ブロック数未定)

人と魔法が共にあるファンタジー世界を舞台に、「光の一族」を代表する主人公の戦いを描く本格派S・RPG。勝利への鍵は、かわいい女の子たちと仲良くなること!?

▲5人の精霊の女の子と仲良くしていくことも、戦いを進めるうえで非常に重要なポイントとなるのだ

「精霊召喚」の気になる3つのポイントを大紹介!

契約を交わした5人の精霊とともに戦っていく〝本格的〟S・RPG「精霊召喚」。しかし、5人の精霊はいずれもかわいい女の子ばかり。しかも、主人公が真の魔法の力を発揮するには、彼女たちとの信頼関係を築き上げていかなくてはならない!! 正統派のファンタジーS・RPGでありながらも、恋愛SLGとしての魅力も兼ね揃えたこのゲーム。久々の紹介となる今回は、戦闘や恋愛など、気になる3つのポイントを紹介していくぞ!

POINT 1 戦闘は3つのオーブの組み合わせが重要!

各キャラが戦闘で行える行動は、「バトルオーブ」を組み合わせることで自由に決定できる。バトルオーブとは「移動」、「攻撃」、「魔法」などの行動を示すもので、1ターンに3つまで組み合わせて行動できるのだ。例えば(移動+攻撃+移動)でのヒット&アウェイや、(攻撃+攻撃+攻撃)での連続攻撃など、さまざまな戦略をとることができるぞ。

◀戦闘はタクティカルバトル方式で展開される

POINT 2 キミの行動や戦闘結果により「精霊」とラブラブに♥

プレイヤーの取った行動や戦闘結果によっては、戦闘マップ終了後に精霊たちとの〝恋愛パート〟に入ることができる。そこで特定の精霊と会話を行うことにより、その娘との親交を深めることができるのだ。この恋愛パートは、美麗なグラフィックに加えて有名声優によるフルボイスで展開。より一層精霊たちに感情移入することができるぞ!!

◀恋愛パートで、精霊たちとの絆を深めていこう

POINT 3 笠原弘子さんが歌う♥♥♥オープニング主題歌も注目!

オープニングとエンディングを歌うのは、ゲームにも出演している人気声優の笠原弘子さん。さらに、オープニングでは、その歌声に合わせてハイクオリティなアニメーションムービーが展開。かわいい精霊たちが、魅力的に動き回ってくれるのだ。ここでは、そのオープニングアニメーションを初公開!!

©1998 Shoeisha Co.,Ltd.

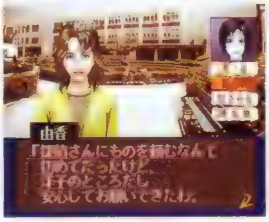
AVG

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに

4/23
▶¥5,800
▶データイースト
▶MC(1ブロック)

『探偵 神宮寺三郎』シリーズも今年で10周年。その6作目にあたる今作『夢の終わりに』は、システムがさらに洗練され一段と楽しめる内容になっているぞ。

名探偵・神宮寺が新たな事件に挑む！ 待望の最新作が早くも登場！



▶今回の事件は、洋子の旧友の永田由香からストーカーの調査を依頼されたことに端を発する

「ザッピングシステム」を始めとしたさまざまな新要素を取り入れて、前作『未完のルポ』で新たなスタイルを確立した『探偵 神宮寺三郎』シリーズ。ここで紹介する最新作「夢の終わりに」では、前作で好評だったシステムがさらに改善され、画期的な新フィーチャーもいくつか追加されているぞ。今回の記事ではそんな新しくなった部分にスポットを当てつつ、注目のゲーム内容を詳しくチェックしていくのだ。

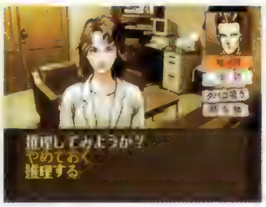
CHECK POINT 1 より便利になった「ザッピングシステム」で4つの視点から事件の真相に迫る！

このゲームでは「ザッピングシステム」が採用されており、シナリオの分岐ポイントでプレイヤーキャラを変更できる。このシステムによって、捜査に参加している主要キャラごとの異なる視点から事件を追うことができるのだ。本作では分岐ポイントに到達するとシナリオの進行チャートが表示され、どのキャラのシナリオをクリアしているかがひと目でわかるようになっているぞ。さらに、今回の物語には、おなじみの主要キャラ3人に加えて、第4のザッピングキャラ、永田美貴が登場！ 依頼主の妹である彼女が捜査に加わることで、より深く事件の真相に迫ることができるのだ。

◀▲例えば神宮寺で"A"のパートをクリアすると、進行チャートが表示され、別の主要キャラで同じ"A"のパートをプレイできるのだ。

CHECK POINT 2 新システム「D-MODE」でプレイヤー自身が事件を推理！

新システム「D-MODE」とは、シナリオの節目に神宮寺が事件の核心を推理し、解決への糸口を導き出すというもの。ただ、ここでの推理はすべてプレイヤーにゆだねられるため、プレイヤー自身がそれまでに得た情報を頼りに思考を巡らせることになる。つまり、自分で考えて捜査を進展させている実感が得られるのだ。仮に間違った推理をしても、神宮寺からのヒントを聞いて何度でもチャレンジできる。結果として、プレイヤーが事件の流れを把握できないままシナリオに置いていかれる、ということがなくなるぞ。

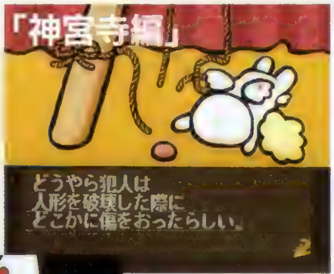


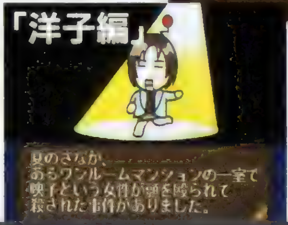
▲行動コマンドに"推理する"が追加されたら、「D-MODE」発動の合図。推理しないと捜査は進まない。

◀聞き込みで得た情報をもとに、事件の内容を整理していく。

CHECK POINT 3 好評の「謎の事件簿」もモチロン健在!!

本編のシナリオとはかけ離れた雰囲気の、コミカルタッチなグラフィックでユーザーを驚愕させたショートストーリー「謎の事件簿」は本作でも健在。今回は「神宮寺編」、「洋子編」、「熊野編」の3つがあり、神宮寺編と洋子編は事件の謎を解く推理ゲーム、熊野編は刑事が使っている専門用語（？）を題材にしたクイズになっているぞ。コミカルなグラフィックにはさらに磨きがかかり、内容も一段と手強くなっているのだ。本編のシナリオを始める前の小手調べにチャレンジするもよし、ハードボイルドな雰囲気に息がつまったときに息抜きで遊ぶもよしのこのモード。3つの中のどれかをクリアすると、ちょっとしたごほうびが……!?





◀▲事件の説明やグラフィックの中に、謎を解くヒントが隠されている。ちょっとした情報も見逃せない。

ゲームの主要キャラをチェック！

ここで紹介する4人の主要キャラは、シナリオの分岐ポイントでプレイヤーキャラとして選ぶことができる。最初は神宮寺と洋子だけだが、シナリオが進むとほかの2人も選択可能に。

CHARACTER FILE① 神宮寺 三郎

▲アメリカでの事件を夢にみる神宮寺。この悪夢は何かの暗示なのか……？

国際企業グループ"神宮寺コンツェルン"の総帥、神宮寺春彦の三男。父の意志に反し、大学卒業後に渡米。アメリカで探偵のノウハウを身につけて帰国し、探偵事務所を開く。在米中に巻き込まれた事件で、洋子の恋人を死に追いやった過去を持つ。

CHARACTER FILE② 御苑 洋子

▲事務所の窓から、春の訪れを感じる洋子。そこに、懐かしい旧友から依頼の電話が……。

神宮寺の助手を務める、英語、フランス語、スペイン語を使いこなす才女。アメリカ留学中に恋人を殺されたことで神宮寺を憎んでいたが、日本で再会したときに神宮寺が取った行動の真意を知り、彼の助手になる。非常に優れた直感力の持ち主。

CHARACTER FILE③ 熊野 参造

▲女性の連続失踪事件を追う熊野は、やがて神宮寺たちと互いに協力することに。

30年の職務歴を持つベテラン刑事。正義感が強く、人情に厚い昔ながらの気質の持ち主で、絶えず冗談を言っては周囲の雰囲気を明るくしている。30年間ずっと第一線の捜査で活躍してきたが、定年が近いせいか、最近はデスクワークが多くなっているらしい。

CHARACTER FILE④ 永田 美貴

▲悲しげな表情で姉の部屋に立ちつくす美貴。永田姉妹に何が起こったのか？

今回の事件の依頼人、永田由香の妹。大学受験にことごとく失敗し浪人生活を送ることが決定している。落ち着きのある姉とは対象的に、活発で思ったことがすぐ顔に出してしまう性格。だが姉妹の仲はすこぶる良い。ある出来事をきっかけに、捜査に参加する。

©1998 DATA EAST CORP.

ACT

ファイヤーパニック～マックのレスキュー大作戦～(仮)

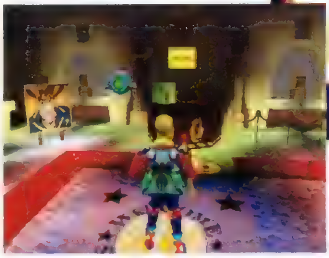
ビルの火災をふせぐ、アクティブ&コミカルなアクションゲーム

夏(予)
▶¥5,800(予)
▶SCEI
▶MC(1ブロック予定)

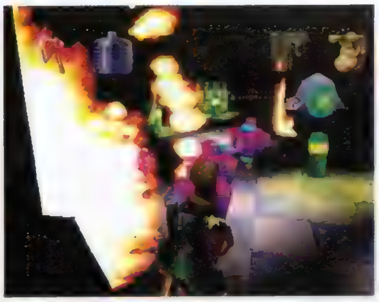
痛快"火消しアクション"登場！

技術の粋を集めたハイテクビルで火災が発生！　この『ファイヤーパニック』は、パワフルでたくましい主人公、マックを操作して、炎に包まれたビル内の火を消して回る3D・アクションゲームだ。とはいっても、プレイヤーの役目は消火活動だけではない。ビルの中で暴走している管理ロボットの破壊や、逃げ遅れた生存者の救助も大事なポイント。閉鎖された部屋の中で、これらの要素が同時に絡みあい、スリリングなアクションが繰り広げられるのだ。もちろん、ゲームを盛り上げるアイテムや仕掛けもたっぷり用意されている。

▼プレイヤーの頭上に浮かぶ球体が、相棒のロボット・ディジット。貴重なアドバイスをくれたり、救出した生存者を外にワープさせたりと、何かと役に立ってくれるのだ。



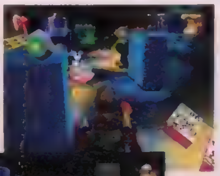
▲炎は早急に消し止めないと、どんどん燃え広がってしまう。ホースで水をかけて素早く消火しよう。斧とホースは、ボタン1つで持ち替えることができるぞ。



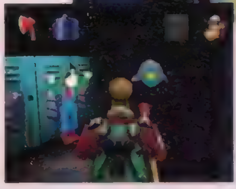
◀暴走したロボットはフロアに火をつける厄介な存在。斧で破壊すれば停止する

バラエティーに富んだステージ構成に注目！

ゲームの舞台であるハイテクビルは、全部で15のゾーン（ステージ）で構成される。扉で細かく区切られたフロアや、無数の車が置かれた駐車場など多彩なステージが待ち受けているぞ。



▶ロッカーが並ぶ部屋で大量のアイテムを発見！



◀一般人を見つけたら即救助しよう

STG

COLONY WARS

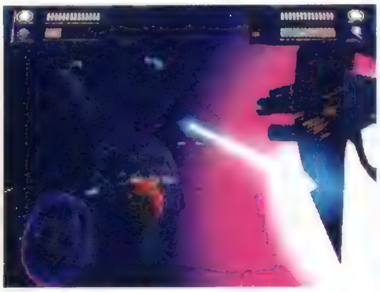
美麗なグラフィックが魅力の3D・STGが登場！

5|28
▶¥6,800(CD2枚組)
▶アートディンク
▶MC(1ブロック)/AC(DUAL SHOCK対応)

君が導く戦いの結末は……？

欧米で高い評価を得ている傑作『コロニーウォーズ』が、ついに日本上陸！　このゲームは宇宙空間を舞台に、与えられたミッションをクリアしていくタイプの3D・STGだ。用意されているミッションは合計でなんと70！　ミッションの成否によって、次のミッションの内容とストーリーが変化していくマルチシナリオのゲームになっているぞ。ゲームの開発は、3Dグラフィックの技術に定評のある英国シグノシス社が担当。さらに日本版発売にあたって、ナレーションなどの音声は、すべて第一線の洋画声優陣によって吹き替えられている。キミも宇宙空間を思いのままに飛行しながら敵と戦う、迫力の戦闘を体験しよう！

▶ミッションに失敗しても、ゲームオーバーにはならない。ただ、そのぶん戦況は不利に。



▲多彩な武器を使い分けての戦闘は迫力満点！　味方機とのコンビネーションなど多角的な攻撃も可能。

◀シナリオの合間には美しいムービーが挿入され、ストーリーを盛り上げるぞ。

70ものミッションがプレイヤーを待つ！

味方の輸送船や宇宙ステーションの護衛、敵将校の捕獲、味方戦艦の先導など、用意されているミッションは実に多彩。戦闘のテクニック以上に、プレイヤー自身の緻密で的確な戦略が重要になってくるのだ。

▶帝国軍の要塞を攻撃！　この強大な敵を撃破することができるか!?

◀敵戦力の補給源を断つべく、帝国のタンカーを追跡する

Ⓒ1997 Sony Computer Entertainment Europe (a Division of Sony Electronic Publishing Limited).All rights reserved.
Published by ARTDINK under license from PSYGNOSIS LIMITED. Ⓒ1997 PSYGNOSIS LIMITED.

ACT

炎の料理人 クッキングファイター好（ハオ）

個性的なキャラクターたちと、シリアスな設定なのに笑えるストーリーが魅力の料理ACT！ 果たして好は味魔王を倒すことができるのだろうか!?

5月(予)
▶日本一ソフトウェア
▶¥5,800(予)
▶MC(1ブロック)
▶AC(DUAL SHOCK対応)

料理のデキが勝負を決める！ 燃える料理ACT見参!!

母親の仇、料理界に君臨する味魔王を倒すため、旅を続ける熱血料理人ハオ。味魔王を見つける唯一の手がかりは「白い髪の女」だけ。その「白い髪の女」の行方を追うハオの前に、今日も味魔王の配下が立ちふさがるのだった！ そんなシリアスなストーリーとは裏腹に、熱いギャグが満載の『クッキングファイター好』。ゲームは、今回紹介するクッキングバトル（ACTパート）の合間にギャグ炸裂のストーリー（AVGパート）が展開され、進んでいくのだ。

▶個性的なキャラクターたちが、物語を盛り上げる。もちろん、それぞれが必殺技を持つ強者たちなのだ。

これがクッキングバトルよ！

料理人同士の命を懸けた熱い戦い、それがこの「クッキングバトル」なの 今回はハオたちが、どのように料理をつくるのかを私、ハオの心の恋人クミンが簡単に紹介するわね。

クミン
元気で心優しい女の子。ひょんなことからハオと知り合い、心惹かれていく。料理は得意ではないが解説するのは得意。

◀まず、料理対決のテーマである食材を攻撃して気絶させるの

◀気絶させた食材に対して、炒める、揚げるなど、どのように調理するか、コマンドを入力して選択すれば……

▶簡単に料理完成というわけ 分かったかしら？

敵か味方か？ ハオを取り巻く料理人たち

ハオを取り巻く個性的なキャラクターたちも、このゲームの魅力の1つ。今回は味魔王配下のフォウと、ハオの手助けをする謎の料理人・味影をメインに紹介しよう。また、下の2人、ウイキョウとハッカクはフォウと同じ味魔王配下の四天王たち。ウイキョウは食べる者を満足させるためなら手段を選ばない男で、ハッカクは頭のなかまで筋肉なヤツなのだ。

フォウ
味魔王配下の味四天王の1人。バラをこよなく愛し、常に美しく華麗に振る舞うことをポリシーとしている。また、かなり無口で、必要なとき以外はまったく口を開こうとしない。彼女は薄味系の料理を得意としているが、さらに華麗かつ計算された盛りつけ技術によってその料理の味を数十倍に高めるといわれている。

味影
ハオの手助けをする、正体不明の謎の料理人。その料理の腕は、ハオや味四天王を凌駕し、味魔王に匹敵する。しかし、颯爽と登場してアドバイスをするところまでは、かっこいいのだがその後が……(笑)。スゴいのか、バカなのか、よくわからない人物。なぜ、ハオのピンチを助けたり、鍛えようとするのかはまったく謎

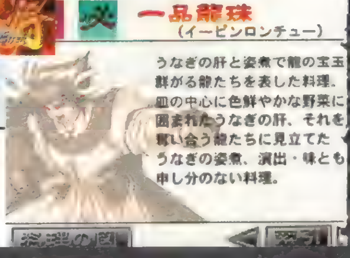
そのほか

ウイキョウ

ハッカク

驚異のおまけ？ 超龍名菜譜

ハオを始めとする料理人たちがクッキングバトルで作り上げる究極にして至高の料理の数々(笑)。そんな料理の説明を見ることができるのが、この驚異(？)のおまけモードである「超龍名菜譜(COOK BOOK)」なのだ。もちろん料理の完成図もちゃんと見ることができるぞ。ゲーム本編中のクッキングバトル後に挿入される熱い料理解説シーンと併せて、どんな味の料理なのか想像するのも楽しいぞ。もしかしたら、この「超龍名菜譜」を参考にして、ハオたちが作った料理を本当に作ることができるかもね。でも、やっぱり無理かな(笑)。



▲▶見たこともない料理が、いっぱい登場するのだ。

©1998 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

SPG

ダイナマイトボクシング

パンチの応酬や一発逆転など爽快感を追求したボクシングゲームが登場！

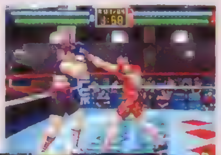
5/21
▶¥5,800
▶ビクターソフト
▶MC(ブロック数未定)／AC(DUAL SHOCK対応)

2本の腕だけがキミの武器！

過去、ＰＳで発売されたボクシングゲームは、シミュレーション性を前面に押し出したものがほとんどだった。だが、この『ダイナマイトボクシング』は、爽快感を重視したSPGとして作り上げられているのだ。まるで格闘ＡＣＴさながらの操作で華麗なステップを踏み、そして上段・下段パンチと✚キーの組み合わせで、実に36種類ものパンチを使い分けることもできるのだ。また、ダウン回数に応じて放てる（ダウン数が増えれば強力になる）一撃必殺の「必殺パンチ」も用意され、ゴリ押しだけではない、熱い駆け引きも楽しめるぞ。

生のパンチの衝撃を体感しよう！

この『ダイナマイト～』は、デュアルショックに対応していて、パンチがクリーンヒットしたときやガードされた場合など、それぞれ違う衝撃を感じることができるのだ。

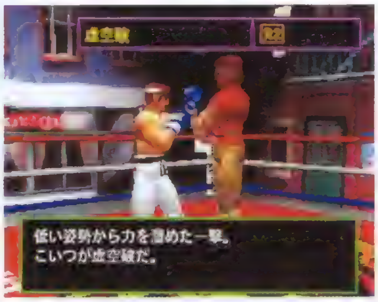


▶ダメージの量に応じて、振動の強さが変化

◀臨場感あふれるプレイが楽しめる。

▼格闘ＡＣＴのような激しい攻防。本物のボクシングさながらのスピーディな試合展開を、３Ｄで完全再現。「ダイナマイト」の名にふさわしい、ド派手な演出も見逃せないぞ。

▲プレイヤーが選べるキャラクターは全部で８人。普通（？）のボクサーから胴着姿の男、ジャマイカ系のイロモノキャラまで実に個性的だ。中には、女性ボクサー（！）も登場するのだ。



◀トレーニングを重ねれば、このように必殺パンチを会得することもできるぞ。

STG

ソルディバイド

アーケードで人気を博したファンタジーSTGがPSに登場！

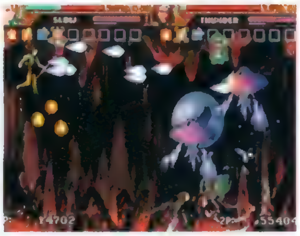
未定
▶未定
▶アトラス／彩京
▶MC(ブロック数未定)

剣と魔法の世界へようこそ…

魔法の炎が空を焦がし、魔物の咆哮(ほうこう)が地にこだまする……。この『ソルディバイド』は、そんなバリバリのファンタジー世界を題材にした横スクロールのＳＴＧだ。このゲームでは、"撃つ"攻撃のほかに、ＡＣＴのような剣による"斬り"攻撃もプラス。画面上の敵全体にダメージを与えるボムも、"魔法"（数種類あり）としてド派手な演出で表現。世界設定の持つ魅力を十二分に引き出しているぞ。また、プレイヤーキャラとなる３人はそれぞれ別の目的を持っていて、キャラによってゲーム展開（ステージなど）も変化してくる。しかも、ＰＳ版では新たなダンジョンで戦うオリジナルモードを追加。ファンならずとも、注目の一作なのだ。

▶プレイヤーキャラの倍以上もある、巨大なボスとの戦闘も用意されている。

▲魔法（ボム）はＭＰを一定量消費して使う。また、ＭＰは敵の残すアイテムで回復することが可能だ。



◀各キャラは、剣や魔法が得意、スピードが早いなどの特徴がある。２Ｐ同時プレイもＯＫだ。

プレイヤーの選択でステージが変化!?

このゲームでは、各ステージの開始直後やボス戦のときに、キャラ同士による会話シーンが挿入されることがある。場合によっては、プレイヤー自身が次の目的地を選ぶ、といったＲＰＧ的な演出も、用意されているのだ。

▶どちらを選ぶかで、ステージや、その後のストーリー展開も変わってくる。

◀こんなちょっとした会話シーンが、ゲームを盛り上げるのだ。

Ⓒ1998 Victor Interactive Software Inc.Ⓒ1997、1998 PSIKYO. SALES BY ATLUS.　※画面は開発中のものです。

ETC

ナムコアンソロジー2

ゲームファンにはおなじみのナムコ名作セレクションシリーズ最新作！
今回も渋モノのマニアックなラインナップがズラリと勢ぞろいだ！

98年(予)
▶価格未定
▶ナムコ
▶MC(ブロック数未定)

1 パックアタック

'93年10月 S-NES版発売

S-NES（海外版SFC）で発売され、欧米で高く評価されたパズルゲームが、ついに日本上陸だ。このゲームは、SFCで人気を得た「コズモギャング ザ パズル」のキャラクターを、パックマンとその仲間たちに変更したもの。画面上から落ちてくるブロックやモンスターを上手に組み合わせて消すことで、得点することができる。

▲左上のメーターが満タンになるとフェアリーが登場して、モンスターを一掃してくれるのだ

◀対戦モードもある。モンスターを相手に送るのが勝利の秘訣。

痛快パズルが日本にお目見え

あの人気キャラのデビュー作 2

人気キャラ「ワルキューレ」のデビュー作。悪の化身ゾウナから「時の鍵」を取り戻すのが目的のアクションRPGだ。さまざまな武器やアイテムを駆使して戦闘を繰り返し、レベルを上げてさらに強い敵に立ち向かう。血液型と星座の設定によって、成長度が異なるシステムが話題になった。

◀平和を取り戻すため、神の子ワルキューレがマーベルランドで大冒険

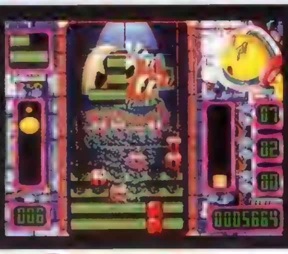
▲アイテムを売り買いできる店に立ち寄ると、あのサンドラにも出会えるぞ。

ワルキューレの冒険 時の鍵伝説

'86年8月 FC版発売

うれし懐かしの収録作品4タイトルがついに決定！

ナムコがコンシューマーで発表したタイトルをPSに移植する「ナムコアンソロジー」シリーズ。その第2弾の登場が早くも決定し、注目の収録4タイトルが発表されたぞ。今回のラインナップはマニア層に人気があった作品も多く登場し、ディープなナムコファンなら大満足まちがいなし！　ゲーム好きのお父さんやお母さんがいる人は、このページをご両親にも見せてあげよう！



▶グラフィックがグレードアップして、楽しさも倍増なのだ

▲さまざまな遊び方が、キミの挑戦を待っているぞ。

もちろんアレンジモードもあり！

「2」収録の4タイトルには、当時の感動そのままのオリジナルモードだけでなく、PS専用に開発されたアレンジモードも用意されている。アレンジモードではグラフィックはもちろん、ゲーム内容にも手直しが加えられているので、このソフト1本で実質8タイトル分のゲームを楽しむことができるぞ。

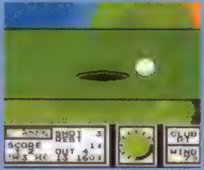
3 ナムコクラシックII

'92年3月 FC版発売

'88年発売の「ナムコクラシック」の続編として登場した作品。当時としては画期的だった、2D画面と3D画面の切り替えシステムを採用したゴルフゲームで、スムーズな操作性と戦略性の高いコースレイアウトが高く評価された。賞金王をめざすトーナメントモード、4人対戦も可能なラウンドプレイモード、初心者にオススメの練習モードなどがあるぞ。

▲ティーショット画面は3Dで表現されている。

▶2D画面では、コースの全景をチェックできる。



◀カップの近くでは、視点がズームアップ

4人対戦も可能なゴルフゲーム

ファンタジックな世界観の戦略SLG 4

▼さまざまな種族のキャラが激突する戦闘シーン。24種類のキャラには、それぞれ得意・不得意があり、奥深い戦略性が楽しめるのだ

▼必要と思うキャラを雇って、自軍を強くしていこう。

▲倍率の異なる3種類のマップを使いこなそう。

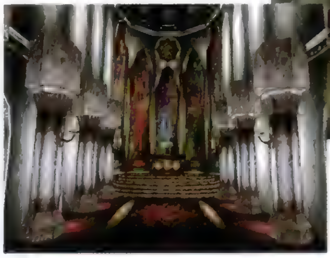
剣と魔法の世界を舞台に、他国と覇権を競い合って王の中の王を目指す戦略SLG。個性豊かなキャラクターを雇い、彼らをうまく成長させながら戦わせていく必要があり、奥深い戦略が楽しめる。最大4人まで参加できる「マルチプレイ」も用意されているぞ。

キング オブ キングス

'88年12月 FC版発売

©NAMCO LTD.

▲物語の舞台、オルフェウス号は、アメリカのさる大富豪が作ったプライベートシップ。大型客船なみの設備や性能を誇り、大西洋横断クラスの航海も可能と言われていたが…。



◀▲移動画面、マップ、アイテムなどはすべて美麗な3Dグラフィックによるもの。「閉鎖空間」を船内の基本イメージとし、暗く重苦しい雰囲気の世界観で統一されている。

ECHO NIGHT

AVG

大西洋上に浮かぶ「幽霊船」が舞台のサスペンスAVG！

7月（予） ▶¥5,800 ▶フロム・ソフトウェア ▶MC(3ブロック)

漂流する「幽霊船」の謎を解明せよ！

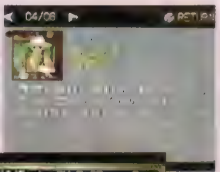
名作『KING'S FIELD』などを送り出したフロム・ソフトウェアから、プレイヤー視点で展開するAVGが登場する。遭難事故で行方不明になっていた客船、オルフェウス号に閉じ込められた主人公は、その原因を探り、現実の世界へ戻るために広い船内を探索することに……。このゲームではリアルタイム制が採用されているため、朝→昼→夜のように、現実と同じような時間経過を体験しながら、脱出のための謎解きを進めていくのだ。特定の時間帯にのみ発生するイベントもあるので、プレイするたびに展開は変化していくぞ。

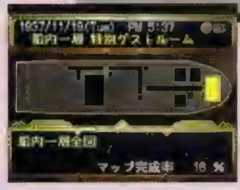
◀事故に遭った乗客の魂は、今も船内をさまよい続けている。

プレイヤーの行動を記録する2大機能！

それまでに出会ったすべてのキャラクターとの会話を記録する「ノート」と、行った場所が自動的にマッピングされる「オートマップ」を搭載。両者ともいつでも参照することが可能だ。

▶断片的な情報も、数が揃えば重要なヒントに。





◀何層にも分かれた船内も一目瞭然。

私立ジャスティス学園

対戦ACT

14人の熱血キャラが暴れ回る学園青春バラエティ!!

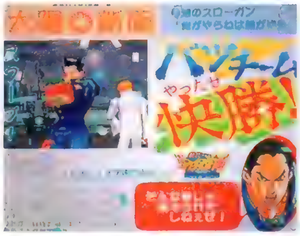
7月（予） ▶価格未定 ▶カプコン ▶対応周辺機器未定

格闘ゲームの新機軸、PSに参上！

衝撃のアーケード初登場から早3ヵ月。あの大人気対戦格闘が早くもPSに登場決定！　失踪事件が多発する「太陽学園」へ転校してきた主人公・バツをメインに、総勢14名のキャラが熱いバトルを繰り広げるこのゲーム。特筆すべきは、根性カウンター、愛と友情のツープラトン、熱血受け身といった、個性的なネーミングのコンボや攻防システムの存在。そして、クリア後のド派手な演出や、「青春・友情・熱血」をテーマにした学園ドラマ風のストーリー展開などなど、今までの格闘ゲームとは一線を画した設定が大きな特徴なのだ。なお、PS版オリジナルモードの詳細は現時点では不明。続報に期待してくれ！

▶メインの格闘パートとストーリーがシンクロしながら、ゲームが進行していくぞ。

▲画面下のゲージがMAXになれば、コンボを発動させられる。ド派手な演出はまさに圧巻のひとこと。



◀熱血野郎バツの勝利を伝える校内新聞。その内容はクリア条件によってさまざまに変化する。

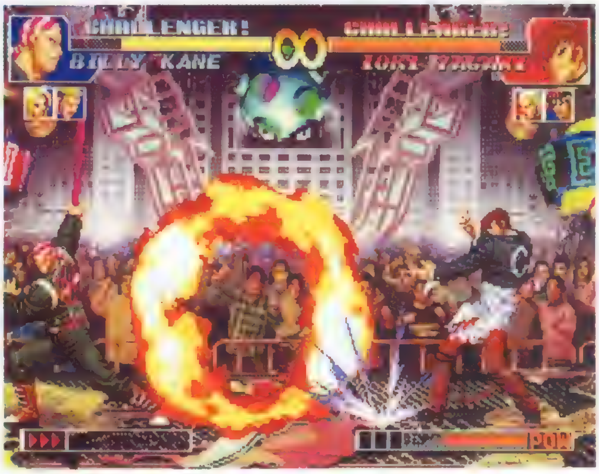
バツを待ち受ける4つのライバル校！

主人公以下3人の在籍する「太陽学園」以外にも、「パシフィックハイスクール」「五輪高校」「外道高校」、そして謎に包まれている「ジャスティス学園」がある。それぞれの学校で強者たちが出番を待っているぞ。

▶「パシフィックハイスクール」の名コンビ。Wライジングトルネードが炸裂！

◀「ジャスティス学園」のマドンナ、響子先生。美脚が武器だ！

©1998 From Software,Inc. ©CAPCOM CO LTD. ※画面は開発中のものです。



対戦ACT ザ・キング・オブ・ファイターズ '97

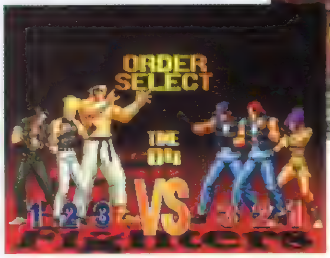
アーケードで人気の対戦ACTが、早くもPSに登場！

5月(予)
▶¥5,800
▶SNK
▶MC(ブロック数未定)

SNKが贈る対戦ACT!!

数多くのファンを持ち、今もなお高い人気を誇る対戦ＡＣＴ『ザ・キング・オブ・ファイターズ（以下Ｋ．Ｏ．Ｆ）』シリーズ。その４作目にあたる『Ｋ．Ｏ．Ｆ'97』が、ついにＰＳで登場するぞ。このゲームの最大の特徴と言えば、３人１組で対戦する熱いチームバトル！　総勢29人の中から、好きなキャラクターを自由に選んでチームを組むことができるのだ。もちろん、１対１で戦うモードもあるので、幅広い対戦を楽しむことができるぞ。また、右で紹介しているＰＳオリジナル要素にも注目しよう！

▼チームバトルでは、先鋒・中堅・大将の順番を決めて試合を開始する。当然、どういう順番にするかで試合の流れが変わってくるぞ。良く考えて慎重に決める必要があるのだ



▲試合は、勝ち抜き戦形式で展開。減った体力は次の試合に継続されるぞ。つまり、いかにダメージを抑えて相手を倒すかがキーポイントになるというわけ

◀実に多彩な対戦が楽しめる「K・O・F'97」の魅力をその目で確かめてくれ！

PSオリジナル要素が見逃せない！

実はPS版では、ボスキャラの〝オロチ〟が自キャラとして選択可能なのだ！　圧倒的な破壊力や全体攻撃できる超必殺技が魅力のこのキャラが使えるのは、ファンにとっては嬉しいよね！

▶はっきり言ってスキがないキャラ。とにかく強い！

◀もちろん、同キャラ対決だって可能だ。

RCG JGTC ～オールジャパン　グランドツーリングカー　チャンピオンシップ～

「全日本GT選手権」をモチーフとした本格派RCGなのだ。

6月(予)
▶¥5,800
▶デジタルフロンティア
▶MC(ブロック数未定)／NC対応

全日本ＧＴ選手権開催！

国内でもっとも多くのファンを呼ぶ「全日本ＧＴ選手権」が、ＲＣＧになってＰＳに登場するぞ。この『ＪＧＴＣ』では、「フェラーリ」「スープラ」など、実際にレースで使用する車種が多数登場。さらに、ドライバーも鈴木亜久里やワイン・ガードナーといった、有名トップドライバーを起用しているのだ。また、「グランプリモード」ではレースクイーンがムービーで登場、レースに華を添えてくれるぞ♥　レース中に流れるＢＧＭは、安室奈美恵などで有名な、「ａｖｅｘ」のヒット曲をアレンジ使用している。軽快なリズムにノってレースを楽しめるのも魅力だ。本格派ＲＣＧ『ＪＧＴＣ』で、熱い走りを楽しもう！

▶ともに激戦を勝ち抜いたライバルたちとのデッドヒート！果たして栄冠は誰の手に…。

▲スピード感溢れるレース展開がプレイヤーを刺激する。ボディーのペインティングにも注目

◀魅力的なレーシングカーが数多く用意されているぞ。キミはどのマシンに乗り込む？

リアルに再現された「ＧＴ」の世界！

この『ＪＧＴＣ』に用意されたマシンは30種類以上。しかも、ハンドリングやサスペンションといった、マシンの調整や、レース中のエンジン修復など、「ＧＴ」の世界が極限までリアルに再現されているのだ。

▶セッティングでは細部の微調整が可能。自分の走りに合った車に仕上げよう

◀実物と見間違うほど細かく表現されたＧＴの世界を、ＰＳで体験できる！

 © SNK 1997 © TYO 1998

TBL

ゴジラ：トレーディングバトル

ゴジラ、モスラ、キングギドラー
そしてハリウッド版ゴジラまで勢揃い！

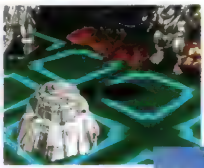
7月（予）
▶¥6,800（予）
▶東宝株式会社映像事業部
▶MC（ブロック数未定）／2P可

歴代東宝特撮怪獣が総出演！

日本の誇る大怪獣ゴジラが、ＰＳ版「トレーディングカードゲーム」になって登場！　このゲームは、登場する「怪獣」や、守るべき「拠点」を始め、種々のイベントまでがすべてカードになっていて、プレイヤーはそれらを使って友だちやコンピュータと激しい怪獣バトルを繰り広げるのだ。モードは２Ｐプレイはもちろん、１Ｐプレイやシナリオモードも用意。レアカードの収集やコレクションの交換など、ゲーム以外の要素も充実しているぞ。映画同様、ゴジラファンは注目だ！

▲暴れ回るキングギドラの勇姿。ゴジラを始め、歴代東宝特撮怪獣が総出演しているぞ！

▲迫力の対決シーン。より多くのカードを集めた者が、戦闘を制するのだ。強力な怪獣軍団を結成せよ！



◀戦闘はすべて高密度の３Ｄグラフィック。あの怪獣たちがリアルに３Ｄ化されているのだ。

▶モスラ（幼虫）も、もちろん糸を吐く。他にもサンダやガイラなど、ゲーム初登場の怪獣も多いぞ。

ACT

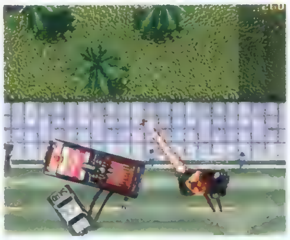
G・T・A　グランドセフトオート

手段を選ぶな！　ギャングの指令を受け破壊の快楽を満喫せよ！

7|2（予）
▶¥6,800
▶シスコンエンタテイメント
▶MC（ブロック数未定）

悪を極め、目指せギャングスター！

プレイヤーは大物ギャングに仕える雇われドライバー。次々に送られてくるボスの指令を、手段を選ばず遂行するのだ！　指令を遂行するためには車の強奪やマシンガンの乱射、戦車での暴走など、どんな無茶でもできてしまう。ただしあまりやりすぎると、警察などの執拗な追跡に遭い、ついには捕まってしまうことも…　ミッションは200以上も用意されているぞ。



◀破壊の限りを尽くす主人公　邪魔する者には容赦するな！

ACT

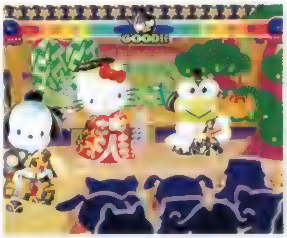
Kitty The Kool！（仮）

キティを操作してリズムを作れ！
人気のサンリオキャラも満載だ

夏（予）
▶価格未定
▶イマジニア
▶対応周辺機器未定／2P可

歌舞伎とキティがドッキング！

大人気の「ハローキティ」と日本の伝統芸能「歌舞伎」が合体した、テンポ・アクションゲームが登場。プレイヤーはキティを操作して「歌舞伎」の舞台を演じていく。操作はボタン１つのシンプル設計で、従来のリズムゲームと違って舞台の進行はプレイヤーのボタンを押すテンポしだい。つまり君の指がリズムを作り出すのだ。２Ｐでの共演モードも搭載。



◀リズムに合わせて様々なリアクションが楽しめるぞ

新作ソフトニュース NEWS

期待の春の新作情報を紹介！

今回の新作ソフトニュースは、４月発売予定の３タイトルと、新着の１タイトルの情報をお届けするぞ。まず最初に紹介するのは、パソコンで空前のヒット作となった２つの作品をカップリングした「英雄伝説Ｉ＆II」だ。「I」の主人公の息子が「II」の主人公ということで、１枚でどっぷりと「英雄伝説」の世界に浸ることができる。２本目はコナミから発売予定の海洋冒険アクション「ドルフィンズドリーム」。プレイヤーはダイバーとなって広大な海の中の財宝を探索していくというＡＣＴだ。「麻雀倶楽部」は本格的な４人打ち麻雀が楽しめ、しかもストレスなくプレイできるように数々の工夫がなされている作品。そして「サイドポケット３」は難解なトリックプレイも楽しめる、ビリヤードが題材のゲームなのだ。

The Legend of Heroes I＆II 英雄伝説

▶4月予定　▶RPG　▶GMF　▶¥5,800

◀パソコンで大ヒットした名作の完全移植版。オーソドックスなタイプのＲＰＧが、２作品も楽しめるぞ

ドルフィンズドリーム

▶未定　▶ACT　▶コナミ　▶価格未定

◀ボンベのエアーを頼りに海の中に眠る財宝を獲得していく。ときには自分の身を守るために戦うことも

麻雀倶楽部

▶4|9　▶TBL　▶ヘクト　▶¥4,800

◀ＳＦＣ版のパワーアップバージョン。細かいルール設定も可能で、オートセーブなどの便利機能もあるぞ

サイドポケット３

▶4|16　▶TBL　▶データイースト　▶¥5,800

◀プロでも手こずるトリックプレイの問題（課題）をクリアして得点を競い合う、トリックモードも搭載

©1998 TOHO CO.,LTD. All Rights Reserved Godzilla and Godzilla character design are trademarks of TOHO CO.,LTD. ©1998 TOHO・TOHO EIGA ©1998 TOHO CO.,LTD.　サンリオキャラクター©'76,'84,'85,'86,'88,'89,'90,'92,'93,'98 SANRIO CO.,LTD. ©1998 Imagineer Co.,Ltd. ©1990､1992､1997 Falcom Co. ©1998 GMF ©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©HECT1998 ©NATSU-SYSTEM 1998　©1998 DATA EAST CORP.

NEXT WAVE

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

パチンコホール ～新装大開店～

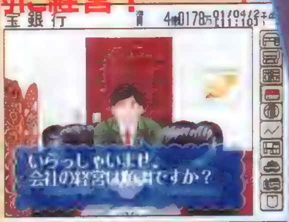
パチンコ店のオーナーSLG!

パチンコ好きなら誰もが憧れる、パチンコ店のオーナー気分が味わえる本格派SLGがPSに登場。プレイヤーは、パチンコ店のオーナーとなって店舗の新築や改装、パチンコ台の出玉を調整したりして経営を盛り立てていくのだ。業界のトップを目指そう！

▲建設する場所や、営業方針などの要素が経営に反映する。

パチンコ店を本格的に経営！

パチンコ台のクギの調整や、従業員の管理。また、風営法、消防法といった法律面などにも注意しなければならない。まさに"本格的"な経営が楽しめるぞ。



▶パチンコ業界がリアルに再現されているのだ！

山佐パチスロ実機攻略SLG!

パチスロの定番機種、山佐のパチスロ台を収録した実機パチスロSLGが登場。このゲームには、現在のパチスロブームの火付け役ともいえる名機「ニューパルサー」を始め、「ワイワイパルサー2」、「ケロケロパルサー2」、「タンタンタヌキ」の4機種が収録されているぞ。

◀ゲームは片手でプレイできるようになっている。プレイの姿勢もまさに"本格的"(?)なのだ！

パチスロ実機を本格的に攻略！

実機攻略に役立つ、さまざまなモードが用意されていて、「小役揃え打法」や「リプレイはずし」などの"本格的"な練習が可能。

▲ボーナスの確率なども自由に設定できるぞ

実機パチスロ徹底攻略 山佐コレクション

今回のネクストは？

え～当DPSホールをお楽しみいただいて、誠にありがとうございます。今回のネクストウェイヴでは、パチンコ経営&パチスロ実機攻略が本格的に楽しめてしまう、2タイトルをピックアップ!! パチンコファン要チェックの内容で、ジャンジャンバリバリお届けします。

今回のテーマ

本格的

店のレイアウト、従業員の人事などパチンコ店経営が楽しめる「パチンコホール～新装大開店～」、山佐パチスロの実機4台が攻略可能の「実機パチスロ徹底攻略 山佐コレクション」。今回は、パチンコが好きな人、興味がある人にはたまらない、この2作品の"本格的"な部分にスポットを当てて、それぞれの魅力を紹介していくぞ。

パチンコホール ～新装大開店～
©1998 NEXTON Co.,LTD.
■発売中 ■SLG
■ネクストン ■¥6,800

実機パチスロ徹底攻略 山佐コレクション
©1998 CULTURE PUBLISHERS.NEXTON. YAMASA All rights reserved.
■発売中 ■SLG
■カルチュア・パブリッシャーズ ■¥6,800

FROM SOFTWARE
株式会社フロム・ソフトウェア
ユーザー・サポート:03-5353-0362(月～金/13:00～17:00)
オフィシャルホームページ http://www.fromsoftware.co.jp/
最新商品情報をFAXで受け取ることが出来ます。
・FAXで03-3258-0753 におかけください。案内が始まります。
・BOXナンバーは<2001>です。・音声案内にしたがって操作してください。

ハイスピード 戦闘メカシミュレーターアーマード・コアシリーズ　メカデザイン：河森正治

ARMORED CORE　NOW ON SALE! ¥5,800+tax

多彩なパーツや装備をカスタマイズし、オリジナルメカを作成。組み上げたメカを各パーツごとに自由自在にカラーリング。オリジナルメカで依頼された48のミッションをクリア。保存したオリジナルメカで他のマシンとの対戦も可能。

ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA　NOW ON SALE! ¥4,800+tax

「アーマード・コア」のデータをそのまま使用可能。前作のマシンをカスタマイズし、新規パーツで更に強化。49機のライバルACたちと戦うバトルアリーナ登場。もう一人のレイヴンを追って繰り広げられる新たなストーリー。

♥プレイステーション、マンガ界にちょっとだけ挑戦♥

♥プレイステーション、マンガ界にひつこく挑戦♥

KOEI
20th Anniversary
20周年記念特別作品
エニグマ。
それは謎。人類の命運を握る活劇——

1998.4.2 発売

ENIGMA
エニグマ

不思議な秘石をめぐり、映画をしのぐノンストップアクションが、いま幕をあげる。
世界各国に散らばる謎の聖地、徘徊する怪物、手に汗握る死闘——。スリルと冒険を乗り越え、はたしてあなたは感動のクライマックスにたどり着けるか!?

●プレイステーション版:6,800円

このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。

ENIGMA ハイパーガイドブック ω-Force・監修 本体1,300円 4-87719-586-6

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

Produced by ω-Force
原作・志茂田景樹
※画面写真は開発中のものです。

株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代

KOEI®

イラスト／小島文美

セガ・サターン版で品切店続出!

ファンタジーファン、SLGファンの魂をつかんだ名作、ついにプレイステーションに!

一人の男が、いま、世界(ファンタジー)を変える。

◆一介の傭兵から傭兵隊長、さらには一国の騎士へ!

◆兵種の相性や地形効果・各種魔法による戦術性あふれる戦い!

◆登場人物は総勢230人、キャラデザインは人気イラストレーター小島文美。

◆14種類の完全マルチエンディングで何度もプレイを楽しめる!!

◆銀河万丈氏、難波圭一氏をはじめ、豪華声優陣の熱演で感動のストーリー展開。

Söldnerschild ゼルドナーシルト special

好評発売中
価格:6,800円

剣と魔法、傭兵団、王国の騎士――
緻密なファンタジー世界が、あなたのプレイで自在に展開。

いま、あなたは戦乱の大陸で激戦に明け暮れる一人の傭兵。はたして国を変え、大陸を一つにすることはできるのか。あなたの行動はすべて大陸の情勢に影響し、ゲーム展開に大きな変動をもたらす。プレイのたび新鮮な興奮と感動を約束する、流動的なアクティブ・ワールド!

好評発売中 ゼルドナーシルト公式ガイドブック 光栄出版部・編 A5版 本体1,500円+税 4-87719-511-4

CGデザイナー募集

[特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします]
※CG開発機材:SGI インディゴII インパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310

●資格／1 専門卒以上22〜36歳位 2 実務経験2年以上 ●待遇／当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('96実績7.45カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎履歴書及び職務経歴書、作品(5点以内)を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。作品は選考後ご返却いたします。秘密厳守、歴不返。不明な点は担当者までお問い合わせください。
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課DP係 TEL.045-564-3111(直) 担当:兵土(ひょうど)

血統づくりがスゴ面白い！

Winning Post3
ウイニングポスト

競馬シミュレーションゲーム

好評発売中 ◎6,800円

このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。

ウイポ3発売記念 ウイニングカップ'98 Spring 開催！

パスワードを送って日本中のライバル馬と対戦しよう！

■ 参加方法 「Winning Post3」同梱の専用ハガキにて、あなたの馬のパスワードをお送りください。
■ 申込期間 1998年2月26日〜3月30日（必着）
■ 賞 金 優勝:賞金100,000円 準優勝:賞金50,000円 3位:賞金10,000円 ほか電撃賞・特別賞など
※途中経過及び最終結果につきましては本誌および当社ホームページ等でお知らせいたします。※詳細は商品同梱のチラシをご覧ください。

Winning Post3イメージソング/TVCFソング
DEBUT — デビュー/吉川麻衣子
好評発売中 価格1,020円(税込) KEDH-5005
「インターネット・ミュージック・コンテスト'97」
グランプリウィナーの記念すべきデビューシングル!

攻略本もスゴ面白い!
初心者から上級者まで全プレイヤー必携!!
Winning Post3ハイパーガイドブック上・下
メインステイブル・編 定価 各1,200円+税

PlayStation

☞ KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代

GAINAX
PlayStation
4月16日発売
定価
¥6800
(税抜)
学生証
新世紀エヴァンゲリオン
鋼鉄のガールフレンド
アドベンチャー ●CD-ROM2枚組み ●メモリーカード1~3ブロック● 一人用
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
株式会社ガイナックス TEL 0422-53-5368 http://www.gainax.co.jp/

PlayStation
格闘ゲームは、進化する。
IN STORE NOW!
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
プレイステーション用対戦格闘ゲーム
デッド オア アライブ
好評発売中!/SLPS 01289
標準小売価格:5,800円(税別)
3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE
NEWEST 3D REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE.
DEAD OR ALIVE, WHICH IS YOUR FATE?
SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE.
デッドオアアライブ
©TECMO, LTD. 1996,1998
ATTENTION お問い合わせ
テクモ株式会社 コンシューマー事業部
〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03-3222-7630(月曜~金曜 15:00~18:00)
ADDRESS http://www.tecmo.co.jp
テクモホットライン 03-3222-7550
TECMO

PONY CANYON INC.
DigiGroove
テクノリミックスCDシリーズ
「TEKKEN」vs UK TECHNO、世界が解釈した「TEKKEN」の逆輸入が始まる!!
「鉄拳3 テクノマニアックス」
IN STORE NOW
ナムコの誇る史上最強の格闘アクションゲーム
「鉄拳3」のサウンドが、ついに世界と手を組んだ。
アーケード版の主要曲をUKクラブサウンド界の
気鋭アーティストがTechno Remix!
Rising High Productionほかのリミキサーを迎えて
DigiGrooveが放つ第4弾。
PCCG-00441
初回特典:CDジャケットサイズステッカー
定価¥2,854(税抜¥2,718)
©1994,1995,1996,1998 NAMCO LTD.
TEKKEN 3
「福富幸宏スーパーヴァイズ!! サワサキ・ヨシヒロをはじめ若手テクノアーティストが結集したDigiGroove第3弾!
NAMCO CLASSIC COLLECTION
Techno Maniax
「ナムコクラシックコレクション テクノマニアックス」
「TOKYOクラブシーンで活躍する
実力派プロデューサー福富幸宏をスーパーヴァイザーに迎え、
サワサキ・ヨシヒロをはじめ、
ゲーム黎明期に同時代を過ごしたテクノアーティストが、
それぞれの想いを託してナムコアーケードゲームの代表作をリミックス。
「パックマン～アホアホMix」「ゼビウス～Maximum power oftriple Z80」
「ギャラガ～Feel Like Makin' Jazz」
「ニューラリーX～Checkerd Flag Mix」など、
伝説のゲーム達に捧げるテクノリミックス全8曲。
IN STORE NOW
PCCG-00440
初回特典:CDジャケットサイズステッカー
定価¥2,854(税抜¥2,718)
©1995 1996,1998 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED
「ゼビウス3D/G+ テクノマニアックス」
NAMCO meets UK! 衝撃の誕生から15年、
テクノシーンとともに復活した「ゼビウス」。
そのアーケード版を含む「3D/G+」のエッセンスを
RISING HIGH PRODUCTIONS、
PWL Studioの協力でLondon Remixした、
「DigiGroove」シリーズ第2弾。
IN STORE NOW
PCCG-00422
定価¥2,854(税抜¥2,718)
©1982,1984,1995,1996,1997 NAMCO LIMITED
「鉄拳3 Battle Trax」
ナムコの誇る鉄拳サウンドチームの
オリジナルアレンジと、
沖山優司、高田宗紀、渡辺等など
国内外アーティストの競作で贈る、
新たなる鉄拳3ワールド。
アレンジバージョンなど、多種多彩なサウンドで
全キャラクターテーマをアレンジした、
「DigiGroove」シリーズ第1弾。
IN STORE NOW
PCCG-00416
定価¥2,854(税抜¥2,718)
©1994, 1995,1996,1997 NAMCO LIMITED
ワンダースピリッツのオリジナルサウンドトラックシリーズ
アーケードゲームファンを震撼させた
異色陣取パズルゲーム「ダンシングアイ」の
サウンドトラックアルバムが遂に登場!!
ダンシングアイ
アーケードサウンドトラック013
WSCA00013
定価¥2,243(税抜¥2,136)
封入特典:特製プレミアムカード2枚
応募特典:オリジナルキャップ
発売元:ワンダースピリッツ
販売元:ポニーキャニオン
© NAMCO LIMITED
IN STORE NOW
WONDER SPIRITS
T&Eソフトが放つ
正統派アクションロールプレイングゲーム
「ブレイズ&ブレイド」。
ブレイズ&ブレイド オリジナルサウンドトラック
WSCA00014
定価¥2,548(税抜¥2,427)
初回特典:オリジナルキャラクターステッカー
発売元:ワンダースピリッツ
販売元:ポニーキャニオン
© 1998 T&E SOFT,Inc
IN STORE NOW
毎月のリリース情報がわかる「ゲームミュージックスクエア」http://www.ponycanyon.co.jp/game-m/ 開設中!!

3/11 ONSALE

『海辺でリーチ』
CRCP-15520
¥2,500(Tax In)

●話題のギャルゲー早くもドラマCDで登場!

☆卒業、個人教授で大当りしている"毎日コミュニケーションズ"お得意のギャルゲー期待の商品『海辺でリーチ』が早くもドラマCDで登場!!上記のゲームのサントラ、ドラマCDも只今ビックヒット中で、『海辺でリーチ』もヒット間違いなし!
<CAST>
松野太紀、かないみか、吉田古奈美、富沢美智恵、永野愛、松尾銀三

©毎日コミュニケーションズ/夏システム

『アンシャントロマン(サントラ)』
CRCP-15521
¥2,500(Tax In)

●『アンシャントロマン』のサウンドトラック盤登場です!

☆昨年行われた、幕張メッセでのプレイステーションのゲームイベントで販売されたゲームの体験版を、なんと30分で3000枚を売り切ってしまったあの話題のゲームソフト『アンシャントロマン』のサウンドトラック盤登場です!

©1997 1998 NIHON SYSTEM

『ツアーパーティー』
CRCP-15522
¥2,500(Tax In)

●恋愛シュミレーションゲームのドラマCD!

☆『タカラ』のいちおし恋愛シュミレーションゲームのドラマCD!メインキャラがなんと16人登場するオリジナルゲーム『ツアーパーティー』のストーリー、キャラクター性に沿ったドラマ展開します。
<CAST>
荒木香恵、半場友恵、藤野かほる、松本さち、檜山修之、森川智之、志賀克也、保志総一朗、とべこーじ、西脇保、角田早穂

©TAKARA CO.,LTD

『Love Letter vol.3』
CRCP-15523
¥3,000(Tax In)

●人気声優がファン達へ贈る、声のラヴレター

☆vol.1,vol.2に続く3部作完結編。人気声優達がCDを聞いているあなただけにラヴレターを「声」でお届けするという、ファンにはたまらない作品。
声優陣も今をときめくキャスティングでお届けします。
<CAST>
久川綾、宮村優子、松本梨香、國府田マリ子、松井菜桜子

3/25 ONSALE

『アンシャントロマン(ドラマCD)』
CRCP-15526
¥2,500(Tax In)

●中世北欧のイメージからなるファンタジーロールプレイング!

☆3Dポリゴンをフル活用したゲーム内容で、キャラクターや背景はもちろん、CGムービーもすべて3Dで構成されているのが特徴。
今回ドラマCDはムービーシーンに沿ったサイドストーリーを展開します。参加声優はベテラン声優の他にオーディションによって選ばれた新人声優たちよってお届けします。
<CAST>
高橋直純、中山真奈美、中島沙樹、森本まり子 他

©1997 1998 NIHON SYSTEM

『続 初恋物語』
CRCP-15527
¥2,500(Tax In)

●PC-FX盤で大ヒットを記録した『続 初恋物語』のプレイステーション発売に合わせ、ドラマCD盤を発売!

©TOKUMA SHOTEN Co.,Ltd
INTERMEDIA COMPANY/
平野俊弘事務所

☆ゲーム業界初の『初恋育成シュミレーション』として話題を呼んでいる『続 初恋物語』は、プレイヤーが、小学校、中学校、高校、大学の4つの時代、15タイプの女の子から初恋相手を選び、修学旅行という限られた期間の中で出会い、初恋を実らせていきます。初恋の相手は同級生だけではありません。教育実習生やバスガイド、舞妓さんなど、旅先で出会った人達との初恋もプレイヤーを待っています。などなどシュミレーションゲームのファンにも声優ファンにもたまらない内容でお届けします。
<出演声優>
瀧本富士子、森川智之、高橋美紀、平松晶子、橘ひかり、宮村優子、天野由梨、篠原恵美、岩男潤子 他

『ひみつ戦隊メタモルV』
CRCP-15528
¥2,500(Tax In)

●期待の宇宙ものアドベンチャー『ひみつ戦隊メタモルV』のドラマCD盤!

☆小学生の女の子が凶悪な宇宙人と戦うアドベンチャー。プレイヤーは、『ひみつ戦隊メタモルV』のリーダーとなって、地球の平和を守るというゲームの内容に沿って、ドラマCDが展開していきます。参加声優もビッグネームぞろいです。
<声優出演者>
大谷育江、冬馬由美、根谷美智子、中村尚子、鉄炮塚葉子、若本規夫、伊倉一恵、野上ゆかな

©毎日コミュニケーションズ/フェイクラフト

JALECO

プレイステーション版ソフト
'98年4月9日発売
（CD2枚組）￥6,800（税別）

PlayStation™

恋愛アドベンチャーに華麗に変身したスーチーパイがプレイステーションに早くも登場！

※画面写真は開発中のものです。

★ディスク1は月曜日から土曜日までのおはなしです。ちょっと♥なトラブルなどイベントがいっぱい！
★ディスク2は日曜日！仲良くなったあの子とのデートです。何が起こるかは、まだヒミツ！
★ゲーム中の会話は全て、フル音声！！５人の女の子たちとのおしゃべりを楽しんでね！
★イベントシーンでは、デジタルアニメを使用！プレイステーション版では、まさに業界[illegible]のクオリティ！
★人気の「ミユリの部屋」がパワーアップ、今度はキミのために子守歌まで歌ってくれるぞ！
★ミニゲームも充実！４人同時プレイもできちゃう名作「ふたさん」のスーチーバージョンや、プレイステーション版だけで遊べる「キャプテンフラッグ」などなど！どれも自信作ばかりです！

★ウレシイ～！超大容量CD２枚組！
★オドロキ！テーマソング7曲収録！
★ナント！動画枚数7,300枚以上！
★タノシイ～！ミニゲームが4種類付！

１２人の豪華声優人

かないみか　高橋美紀
吉田古奈美　松本梨香
水谷優子　西原久美子
折笠愛　こおろぎさとみ
冨永みーな　矢島晶子
日高のり子　大谷育江

スーチーパイ アドベンチャー ドキドキナイトメア☆
THE THROBBING NIGHTMARE ™

原　画／園田　健一
セルワーク／（株）ダーツ：小峰久美子

御予約者W（ダブル）チャンスプレゼント

応募者全員に
プレイステーション版完全オリジナル
「おまけCDⅡ」プレゼント！

プラス

かないみか＆高橋美紀の
トークショー「まごころお茶会（ティーパーティ）」
抽選で400名様ご招待！
5月実施予定。

「おまけCDⅡ」及び トークショー「まごころお茶会（ティーパーティ）」応募券

■受付締切日：４月６日到着分まで有効　■応募方法：下の応募券（コピー可）に予約店の店印を捺印してもらい（捺印のないものは資格がありません）住所・氏名を明記の上、80円切手を封書に同封してごジャレコ本社までご返送ください。既に予約を済ませている方も、お手数ですが予約したお店で店印を押していただいてください。尚、ティーパーティ実施地域は東京都内とさせていただきます。当選者には、詳細を記載した招待券を発送させていただきます。お問い合わせはジャレコ本社03-3708-4820まで

――キ リ ト リ 線――

「おまけCDⅡ」及びトークショー「まごころお茶会」応募券
店 印 欄

●お店の方へ
ユーザー様がプレイステーション版「スーチーパイアドベンチャー」をご予約の際には、お手数ですが店印を押していただきますよう、ご協力をお願い申し上げます。

住所	〒
TEL	（　　）
フリガナ 氏名	年齢　歳　男・女

「まごころお茶会」ではみか組と美紀組に分かれてゲーム大会をする予定です。Q：あなたはみか組美紀組どちらにつく？どちらかに○をつけてね⇒注）CDの応募のみで参加を希望しない方は○をつけないでください。⇒　みか組　美紀組

©1998 JALECO LTD. ALL RIGHTS RESERVED
ジャレコホームページ HOMEPAGE ADDRESS http://www.jaleco.co.jp
株式会社ジャレコ

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
文化放送開局45周年記念作品
どきどき ON AIR
業界初!
ラジオ番組制作シミュレーションゲーム
小森まなみ(役名・綾小路まみな)
丹下桜(役名・さくら)
池澤春菜(役名・芹澤なな)
パソコン版のヒット作、
ついにプレイステーションで登場!
6月発売予定!!
価格6,980円
(税別)
今日から君が
ディレクターだ!!
文化放送の完全協力のもと実現した、プレイヤーがディレクターとなってラジオ番組を制作するという、業界初のラジオ番組制作シミュレーションゲーム。番組の企画書作成から台本制作、ゲストのブッキングとやることはたくさんある。放送はもちろん全編フル音声で、まさに実際のラジオ放送を聞いている感じだ。
1クール全13週の放送終了時、キミの番組は継続か打切りか?最後までどきどきだ!
パーソナリティーに
キューを送ろう!!
©1998 BOTTOM UP/文化放送/JCM
えっ!ゲームに
CDがついてくる!?
初回
特典付き
NOW PRINTING
2月22日、杉並公会堂で開催された「どきどき ON AIR 祭り」の模様が、収録されたCDだ。
メインパーソナリティー3人の爆笑㊙トークが炸裂してるぞ!!
あんなことや、こんなこと。
番組でやりたいことが、
いっぱいだ!!
ゲストを呼ぼう!!
平松晶子、豊嶋真千子、富沢美智恵、豊口めぐみ、野上ゆかな、浅田葉子、日高のり子、結城比呂、置鮎龍太郎の人気声優陣が実名で登場!! 楽しいトークで聴取率アップを目指せ!!
内容充実!! フル音声ラジオドラマ!!
●アイドル探偵YOU&MY
●胸さわぎのseason
●香き夜に宴開きテ
●怪盗エルフ・リーリィ
●超合身ザンガード
全編フル音声で収録されてるぞ!! 脚本は "あかほりさとる事務所" の完全協力の書き下ろしだ。キミの番組のコンセプトに合わせて使ってみよう!!
※画面はパソコン版のものです。
BOTTOM UP
株式会社 ボトムアップ 〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610
企画・開発/ドリームジャパン ドラマ脚本協力 あかほりさとる事務所

BPの売りはここだぁ!!
そんなあなたにニクい演出が面白い!!
「コンボアクションをマスターしてしまった」または「マスターできない」…そんなあなたに超ど派手な特殊技をご用意。画面全体に派手なエフェクト処理を施しその威力も強大で敵を一瞬のうちに殲滅する見た目＋気分的な爽快感が魅力。もちろんコンボに組み込む事も可能なのだ!!
PlayStation
4月16日㈭発売
アクションロールプレイングゲーム
BRAVE PROVE
ブレイヴ・プローヴ
希望を胸に、剣に力を、信じる道を突き進め!!
盗賊団が探し求めていた秘宝黒水晶の在処がわかり、ボスであるファングは黒水晶のある火口の調査を娘のシーナに命じたのだ。盗賊団の一員である少年アルスは、シーナの事を密かに慕っていた。そして自分の腕も考えずに心配でその後を追いかけていくのである。アルスが追いついた時、シーナはまさに黒水晶に触れようとしていたのだ。しかし、その時…
アルス
シーナ
紫電一閃に繰り出すコンボアクションの数々!!
魔鉱石を集めて剣を鍛え上げろ!!
こだわりの2Dグラフィックは緻密かつ、より華麗に!!
超ドハデな特殊攻撃で敵を一網打尽に撃破せよ!!
レベルアップした特殊技はさらに強く、よりハデに!!
アルスはシーナの心の光を取り戻すため冒険に旅立った…
BRAVE PROVE Copyright © 1998 by DATAWEST,Inc.
DATA WEST®
データウエスト株式会社
〒538-0044 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号 TEL(06)968-2659
ホームページアドレス http://www.datawest.co.jp
価格／6,800円(別)
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。社名、商品名は各社の商標、または登録商標です。

"PlayStation logo" マークおよび"PlayStaion"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

シューティングは、
クリアできなくてムカつくし
格闘ものじゃ「秒殺」されるし
レース系は周回遅れだし
RPGなんてやったら、
話が永遠に終わらないし
シミュレーションは破産しちゃうし、
ミステリーは恐くて眠れなくなるし
落ちモノは落ち込むだけだし
恋愛ゲーでまでフラれるのなんて最悪……
ああ、なんか面白いゲームないの?

だからさあ～▼

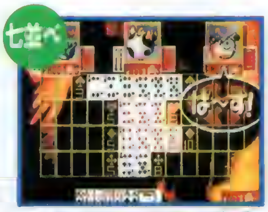
トランプしようよ!

1998年
6月発売予定
¥5,800
(税別)

楽しいゲームが10種類!!
大富豪/神経衰弱/ポーカー
セブンブリッジ/スピード
ページワン/七並べ/ババ抜き
ブラックジャック/ドボン

トランプやるなら、これしかない!!

"トランプゲームのボトムアップ"が放つ、プレイステーション版トランプゲームの決定版!!
シューティングやRPGは苦手というあなたも、ゲームは何でもOKという君も、誰でもすぐに遊べるゲームだよ!シンプルだから奥深いトランプの魔力にハマったら、もう抜けられない!



●これ一枚で10種類ものカードゲームが楽しめる! ●ゲームレベルは1から4まで。あなたの実力にあわせて遊べる! ●ユニークな12のキャラクターと対戦!
●世界の名画をバックに華麗なるカードの戦いを! ●イライラしない。スピーディーなゲーム展開 ●地域ルールに対応できる「ルール設定」機能付き
■トランプゲーム ■プレイ人数1～4人(ゲームにより異なります)

BOTTOM UP

株式会社 ボトムアップ 〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F TEL.03-3382-3611 FAX.03-3382-3610

ムからラへ
なんだカンダ、ガンダーラへ期待沸騰！
98.74%（H9年卒業生の就職・デビュー率）の
代アニが声優・アニメ・CGのデジタル・テク全力凝結の制作協力がロングヒットを生むアニメ・シリーズ。
だから全員参加だ。これからどんどん。
代々木アニメーション学院制作協力／提供
熱沙の覇王
ガンダーラ
「あのマクロスを超える超大作アニメーション」
©1998 ビックウエスト
WOWOW 無料放送時間帯（ノンスクランブル）にて4月10日（金）深夜1:00～放送スタート!!
TV放映決定
キャライラスト 美樹本晴彦
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校（CG-ARTS協会認定）
代々木アニメーション学院®
日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員 社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
H10年4月生受付中
H11年4月生募集中
入学案内書 無料進呈
見学随時（TELで予約を）
設置学科
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
SFX特撮科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
CGアニメ・ゲーム科（2年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
デジタル映像エキスパート科（2年）
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
マンガ・コミックプロ養成科（1年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（1年）
メディア芸術総合学科（3年）
特典
特待生12万円 特育生36万円 支給！
希望者全員 格安専用寮に入寮
就職決定者は卒業後2年間専用寮に居住可
24時間 年中無休ホームドクター制度
優秀な企画・制作に援助金100万円
海外研修（無料実践英会話講座優秀者）
1日体験入学（各YAG校で）と学院説明会（全国主要都市）あり、希望の方は下記へ 無料
キャリスマップ
CARISMAP
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
希望の方は下記へ（無料）。
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「夜間案内書」、「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-3 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイヤル 0120-310-042 FAX 0120-310-595
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99
代アニが
参加料・デビュー費用は一
前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前
メーション学院
☎(03)3470-1105
スタジオ

PlayStation
SAURUS
デュアルショックが可能にした
本物の緊張感!!
ウッチャンナンチャンの
炎のチャレンジャー
電流イライラ棒
リターンズ
テレビ朝日で放映中の高視聴率番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」内の人気コーナー
「電流イライラ棒」が遂にプレイステーションソフトとして新登場!!
デュアルショック完全対応による多彩な振動で臨場感もバツグン。
コースエディットモードやコースが自動的に変形増殖する「AIコース」、
さらに最大8人まで参加できるトーナメントモードなど充実の機能を満載して登場です。
©SAURUS 1998
©テレビ朝日1998 企画 株式会社 タカラ
好評発売中！ ●標準価格 5,800円（税抜）
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応
アナログコントローラ「デュアルショック」に
カラーシリーズ6種発売
ホワイト、ダイヤモンド・ブラックは3月19日発売予定。
クリスタル、スモーク・グレー、エメラルド、アイランド・ブルーは4月以降順次
発売予定で値段は全て標準価格3,300円（税別）です。
※これらの商品は、仕様・外観については予告無く変更することがございます。
●発売元・株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
株式会社 ザウルス 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

SEGA SATURN
PlayStation
TRUTH… 決して手放さないで。
幸せな日々を、簡単に手放しちゃいけない。たとえそれが今にも消えそうでも、決してあきらめちゃいけない。
だって、それはみんなで築いた大切な真実だから…。
友情が導く第2章「悠久幻想曲 2nd Album」。大丈夫、真実で結ばれた仲間はキミのそばにいる。
友情育成シミュレーション
悠久幻想曲 2nd Album
キャラクターデザイン：moo
オープニングソング作曲：タケカワ ユキヒデ
希望小売価格 5,800円（税別）
セガサターン版
プレイステーション版
好評発売中！
書籍
電撃攻略王「悠久幻想曲 2nd Album 公式攻略ガイド」
3月31日発売 定価：本体950円+税 電撃PlayStation＆電撃SEGA SATURN特別編集
電撃G's文庫「悠久幻想曲 2nd Album」
4月18日発売予定 価格未定 たきもとまさし／著 moo／表紙イラスト
電撃コミック「悠久幻想曲 2nd Album 公式コミックファンブック」
4月27日発売予定 価格未定
CD
サウンドトラック「悠久幻想曲 2nd Album」
好評発売中 税込価格：2548円 発売ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
ドラマCD「悠久幻想曲 2nd Album ドラマCD」
vol.1 4月1日発売予定 vol.2 4月29日発売予定
税込価格：各2,800円 発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
悠久幻想曲 2nd Album グッズ
大好評発売中!!
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
URL http://www.mediaworks.co.jp/
© 1997 Starlight Marry／Media Works Inc.

SEGASATURN
PlayStation
ベルが鳴る。運命が動き始める。
べつに目的があるわけじゃない。でも旅にでれば何かがあるはず。
日本縦断超豪華特急ヴェガ。ルートも行き先も、まだわからない。
だけど、きっと僕を待ってる。ときめく出会いが、楽しい会話が、そして探してた瞬間が…。
恋愛アドベンチャー・ゲーム
お嬢様特急
エクスプレス
Checkup! お嬢様特急
★豪華スタッフ
企画：あかほりさとる
ストーリー構成：花田十輝／キャラクターデザイン＆総作画監督：横沢まさひで
★大ボリューム
通常の恋愛アドベンチャーの2倍を越える約2,000枚の
ビジュアル・カット数＆フルボイスのCD 2枚組み
セガサターン版 プレイステーション版
7/9
on SALE
希望小売価格6,800円（税別）
MEDIAWORKS (株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
URL http://www.mediaworks.co.jp/
© Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

最新キャラクター・グッズ続々入荷! 春休みは新宿へGO!!

電撃屋

アンコール in KINOKUNIYA

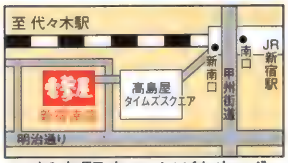
books >>> multimedia

紀伊國屋書店新宿南店3F

大好評開催中!

10:00〜20:00 4月14日(火)まで/4月8日は定休日

イラスト/中野豪



JR新宿駅南口より徒歩2分

昨年11月、大好評のうちに幕を閉じた期間限定ショップ「サンキュー・ベリー・マッチ・ショップ電撃屋」が戻ってきました! 場所は、あの東京新宿にあるタカシマヤ・タイムズスクエアの、紀伊國屋書店新宿南店です。今回も、ここでしか手に入らないオリジナルグッズなどが勢揃い。もちろん「電撃」ならではのイベント企画も取りそろえて、皆様のお越しを心よりお待ちしていま〜す!

人気作家サイン会 参加者募集!!

日　程	作　家	時　間	場　所	参加資格および人数
3/28(土)	深沢美潮	14:00〜	紀伊國屋書店新宿南店3F特設会場	当日、紀伊國屋書店新宿南店にて最新刊『新フォーチュンクエスト④ 真実の王女〈上〉』(電撃文庫)をご購入された方、先着150名様にサイン会の参加券を配布いたします。
4/12(日)	あかほりさとる	14:00〜	紀伊國屋書店新宿南店3F特設会場	当日、紀伊國屋書店新宿南店にて最新刊『サクラ大戦 前夜②』(電撃文庫)をご購入された方、先着150名様にサイン会の参加券を配布いたします。

©1997 Starlight Marry / Media Works Inc. イラスト/うたたねひろゆき

●お問い合わせメディアワークス営業部 Tel:03-5281-5203

主催:紀伊國屋書店新宿南店/後援:メディアワークス/協力:ムービック

美少女&キャラクター満載のゲーム・グラフィック情報誌
電撃G's マガジン
ジーズ
DENGEKI G's MAGAZINE
5月号
特別定価680円
3月30日発売
気になるあの子の魅力満載!!
新作情報
発売直前！超大作ソフトの最新情報をビジュアル満載で徹底紹介!!
SS
サクラ大戦2
君、死にたもうことなかれ
お嬢様特急
エクスプレス
SS PS
SS
ルームメイト3
〜涼子 風の輝く朝に〜
センチメンタルグラフティ
アニメ化決定情報や、みんなの知りたい情報をビジュアルたっぷりで大特集！
攻略特集
SS 慟哭 そして…
PS みつめてナイト
SS PS
悠久幻想曲
2nd Album
SS&PS両機種対応の攻略情報とPS版の最新情報を収録
ついに移植が決定した、話題の美少女系ゲームの最新情報
To Heart
豪華プレゼントを用意した
PC-FX特集もあるよ!
© NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス イラスト／甲斐智久 © SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996,1998. © RED 1996,1998
© Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス © 1997 Starlight Marry／Media Works,Inc.
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03·5280·7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/

電撃 NEWS STATION

3月27日

今回はTGSを大特集! 会場で発表した新作タイトルを公開するぞ!!

東京ゲームショウ'98春 開催速報! 会場で発表された新タイトルを大公開!!

SPECIAL

●今回のTGS……その内容は?

昨年4月から考えると、3回目のTGSになる今回、たとえば『○○Ⅷ』や『○○Ⅶ』といった超ビッグタイトルの発表はなかったが、各社ブース個々の「まとまり方」はこれまで以上に高かった。展示タイトル数の多いメーカーはある程度まとまった広さのスペースを確保し、十分な体験スペースとイベントスペースを用意。タイトル数が1タイトルや2タイトルといったメーカーは、小さなスペースをきっちりまとめていて、会場全体の広さを忘れてしまうほど、全体としてよくまとまった展示会となった(特にナムコ、スクウェア、SCEIのブースが非常に楽しかった)。これで超ビッグタイトルの発表があれば……。

◀▲今回も多くの来場者を集めたTGS。前回に比べ通路も広くなり、比較的のんびりとブースをまわることができた。あとはやっぱり、コスプレコンパニオンだよね♥

エルフを狩るモノたちⅡ

TGS 超SCOOP!

あの人気作品がPSに登場!

「電撃コミックガオ!」(メディアワークス刊)で好評連載中のマンガ「エルフを狩るモノたち」。深夜枠で放映されたTVアニメ第2弾も好評のうちに終了し、今度はPS版AVG第2弾の登場が決定したぞ。TGSのアルトロンブースで急遽発表されたこのタイトルは、前作「エルフを狩るモノたち―完全版―」と同じく、コマンド選択型のAVG。アニメ版「エルフⅡ」のストーリーが完全収録されているためボリュームもたっぷりで、魅力あふれる物語を存分に楽しむことができるのだ。原作ファン以外の人も要チェックの、この話題作に期待しよう。

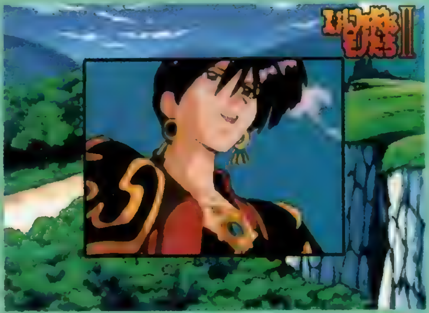
エルフを狩るモノたちⅡ

- 6月発売予定
- 価格未定
- アルトロン
- AVG

©1998 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.©矢上裕/メディアワークス・Project E2

…ムービーてんこもりのAVGなのだ！…

このゲームの大きな魅力の１つに、豊富なアニメーションムービーがある。ＴＶアニメそのままの美麗なムービーは、ストーリーをさらに盛り上げてくれること間違いなし。このソフトだけのオリジナルシーンもたっぷり用意されていて、プレイヤーを飽きさせないぞ。



▲主人公キャラの１人、井上律子。女子高生でありながら、なぜか兵器オタクの変わり種。明るく優しいオタッキーだ。

▶同じく主人公キャラの小宮山愛理。趣味は散歩と紅茶という才能あふれるオスカー女優だ。冷静沈着な双子座。

ゲームだけのオリジナル要素に注目せよ！

ゲーム中では、プレイヤーが選んだ行動によって、ストーリーが様々に分岐していく。選択によってはＴＶアニメと異なる展開になるケースもあるため、繰り返しプレイすることで、ＴＶ版以上の大冒険を体験することができるのだ。ちなみに、このソフトでしか聞けないオリジナルのセリフやリアクションも豊富に用意。ＴＶ版と同じ人気声優陣が、新たにアフレコを行うという力の入れようなのだ。

▲ゲーム中には様々な局面で選択肢が登場する。プレイヤーの選択によって、ゲームの展開は大きく変化するのだ。

またまたエルフを脱がせまくり!!

▲どこか困った様子の２人。律子と愛理のどちらが行動に出るべきか…。

◀パンダの姿から戻れなくなってしまった不運なエルフ、セルシア。この選択はどちらを選ぶ？

豪華なおまけデータも収録！

この「エルフII」は、なんとCD３枚組。ＣＤにはゲーム本編以外に、おまけデータ集が収録されることが決定しているのだ。気になる内容は、ＴＶアニメの設定資料集、予告編集、イラスト集、キャラのプロフィール紹介。さらに、ＴＶシリーズでも活躍した人気声優によるボイス集を収録予定。おまけと呼ぶには豪華すぎる内容のこのデータ、ファンなら絶対ゲットしたいよね。

SONY

肩にのせれば、シビレ・ゲー。

耳元で響くリアルな音と、
バイブレーション体感がすごい。
［ショルダースピーカー］

GAMEポジション ●重低音再生時のスピーカーの振動がダイレクトに体感できる
MUSICポジション ●スピーカーを上に向ければ、迫力サウンドが耳元で楽しめる

アクティブスピーカーシステム
SRS-GS70 標準価格8,800円(税別) 新発売

●カタログ送呈－はがきに住所・氏名・年令・職業・電話番号・機種名を明記の上、ゲーム機をバリューアップ。〒141-8687 東京都品川区北品川6-5-8ソニーカタログ係へ。 value up

その他の気になる新作タイトルはどうなってるの？ スクウェアやソニーブースはどんな感じ？

ブースレポート&新着HOTな TGS発表タイトルを紹介!!

毎回、突然の新作発表で驚かされるのだが、今回は正直言ってスクープといえるほどのタイトルはなかった。ただ、どのブースも試遊台の数が充実しており、発売予定日の遠いタイトルでも遊べるものが多かった。来場者としては、各タイトルを直接手に触れることができたので、非常に有意義だったのではなかろうか。

◀ナムコは『鉄拳3』一色。まさに戦うためだけのブースに!!

▶あかほり氏のトークショウも行われた、メディアワークスブース。

スクウェア

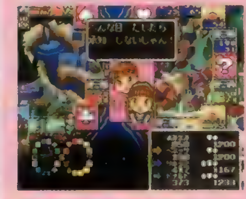
目立っていたのはやはり『パラサイト・イヴ』。ステージでの紹介に加え9台の試遊台が用意されていて、人だかりができていた。ほかに『武蔵伝』もプレイ可能だった。

SCEI

XI[sai]とSTOLEN SONGがブースの両端にズラリと並び、常に人を集めていた。大会が開催され、成績上位の参加者はステージ上でプレイ。観客からも歓声を浴びていた。

期待の新作タイトルは…コレ！ コレ!! コレ!!! 要チェック

いただきストリート ゴージャスキング



SFC版「2」から4年、あの「いたスト」がPSに登場だ。すごろく形式でマップを移動、株や物件を買いあされ！ 堀井雄二の名作ボードゲーム。

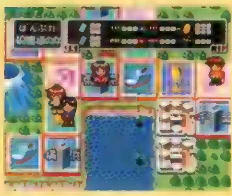
メーカー:エニックス　発売日:未定

ユーラシアエクスプレス殺人事件

実写取り込みの本格推理AVG。特急の車内で起こるミステリアスな殺人事件をキミは解決できるのか？キャストは榎本加奈子など、超豪華!

メーカー:エニックス　発売日:未定

センチメンタルジャーニー



SSで好評の「センチメンタルグラフティー」がSDキャラのすごろくゲームになって登場。女の子のハートをたくさんキャッチしたら勝ちだ！

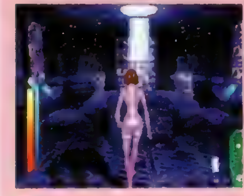
メーカー:バンプレスト　発売日:未定

どきどきポヤッチオ

魔法文化の残る街を舞台に、友情と恋を育てるRPG。情報が少なかったタイトルだが、TGSでは実際に動くキャラを見ることができたぞ！

メーカー:キングレコード　発売日:7月予定

フィフスエレメント



昨秋に公開された、リュック・ベッソン監督のヒット作が、ついにゲーム化！ 映画のイメージそのままに、ACTゲームとなって登場だ！

メーカー:ハドソン　発売日:夏予定

はみだせ!電撃情報ステーション

●ウイニングカップ締め切り迫る!

光栄から発売された「ウイニングポスト3」による最強馬決定戦の締め切りが3月30日（必着）に迫ったぞ。夢の10万円（賞金総額50万円以上！）と最強馬の称号をかけたドリームレースに出走できるチャンスもあとわずか。今すぐソフトに同梱されているハガキをよく読んで、自慢の愛馬のパスワードを書いて送ろう。なお結果は本誌で追ってお伝えするので、送った後はそちらもチェックしよう!!

©ENIX©Four・Some・SYSTEM SACOMcorp・ENIX　©KING RECORDS Co.,Ltd.All Rights Reserved.　©マーカス／サンライズ・バンプレスト・三菱商事©BANPRESTO　1998　©HUDSON　SOFT©1998 Kalisto©1997-98 Gaumont.　All　Rights Reserved.

電撃ランキングステーション

今月の集計期間 2月23日～3月8日

2月26日に発売されたタイトルが続々ランクイン！ 堂々の売り上げ第1位には『一立体忍者活劇一天誅』が輝いたぞ!!

売り上げTOP20

一立体忍者活劇一 天誅

卑怯な手こそ忍びの極意？ インパクトある設定が受けて、堂々の初登場第1位。
■SME
■2月26日■ACT
■¥5,800■96,226
初登場

ゼノギアス

マップで迷ったら、グルグル回してみよう。見落とした「何か」が見えるかも。
■スクウェア
■2月11日■RPG
■¥6,800■90,748
前回1

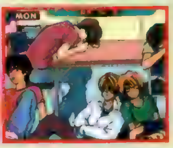
グランツーリスモ

トレーディングカードの発売も決定。どこまで燃えるか、「GT」人気！
■SCEI
■97年12月23日■RCG
■¥5,800■90,722
前回3

バイオハザード2

いよいよ次号、最終攻略！ キミはまだこのソフトのすべてを知らない……。
■カプコン
■1月29日■AVG
■¥6,800■80,968
前回2

Project-V6



人気アイドルグループ・V6を育てる育成SLG。コンビニで大人気なのだ。
■ゼネラル・エンタテイメント
■2月26日■SLG
■¥5,800■67,206
初登場

順位	タイトル	データ	
6	ウイニングポスト3	■光栄／2月26日／SLG／67,176	初登場
7	チョロQ3	■タカラ／2月19日／RCG／40,575	前回4
8	X-MEN VS.STREETFIGHTER EX エディション	■カプコン／2月26日／対戦ACT／37,215	初登場
9	NOëL～La neige～	■パイオニアLDC／2月26日／ETC／33,151	初登場
10	電車でGO!	■タイトー／97年12月18日／SLG／31,840	前回7
11	ナイトメア・クリーチャーズ	■SCEI／2月26日／ACT／29,594	初登場
12	Bust A Move(バストアムーブ)	■エニックス／1月29日／ETC／26,760	前回5
13	ウィザードリィ リルガミンサーガ	■ローカス／2月26日／RPG／21,372	初登場
14	Neo ATLAS	■アートディンク／2月26日／SLG／20,957	初登場
15	ハイパーオリンピック イン ナガノ	■コナミ／97年12月18日／SPG／18,427	前回8
16	みんなのGOLF	■SCEI／97年7月17日／SPG／17,863	前回8
17	ボンバーマンワールド	■ハドソン／1月29日／ACT／15,127	前回8
18	トゥームレイダー2	■ビクターソフト／1月22日／AVG／15,096	前回[illegible]
19	桃太郎電鉄7～ギーガボンビー誕生の巻～	■ハドソン／97年12月23日／TBL／13,284	前回12
20	チョコボの不思議なダンジョン	■スクウェア／97年12月23日／RPG／13,255	前回11

前評判TOP20

順位	タイトル	データ	
1	パラサイト・イヴ	■スクウェア／3月29日／RPG／18,035	前回1
2	悠久幻想曲2nd Album	■メディアワークス／3月26日／SLG／9,876	前回2
3	鉄拳3	■ナムコ／3月26日／対戦ACT／9,662	前回5
4	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／夏予定／RPG／8,373	前回3
5	ドラゴンクエストⅦ	■エニックス／未定／RPG／7,729	前回4
6	スレイヤーズろいやる	■角川書店/ESP／6月25日／RPG／6,191	前回6
7	ときめきメモリアルドラマシリーズ～vol.2 彩のラブソング	■コナミ／3月26日／AVG／4,650	前回15
8	双界儀	■スクウェア／4月予定／ACT／4,644	前回10
9	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～(仮)	■ガスト／98年予定／RPG／4,423	前回7
10	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	■ガイナックス／4月16日／AVG／3,096	前回9
11	ツインビーRPG	■コナミ／4月2日／RPG／3,075	前回13
12	幻想水滸伝Ⅱ	■コナミ／未定／RPG／3,066	前回11
13	個人教授	■毎日コミュニケーションズ／4月予定／SLG／2,433	初登場
14	封神演義	■光栄／夏予定／S・RPG／2,424	初登場
15	リアルロボット戦線	■バンプレスト／未定／S・RPG／2,210	初登場
16	Guilty Gear(ギルティ ギア)	■アークシステムワークス／4月23日／対戦ACT／2,204	再登場
17	ときめきメモリアル2	■コナミ／未定／SLG／1,990	再登場
18	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	■SNK／5月予定／対戦ACT／1,984	前回17
19	精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス～	■翔泳社／春予定／S・RPG／1,975	再登場
20	REBUS	■アトラス／3月26日／RPG／1,543	初登場

読者人気TOP20

順位	タイトル	データ	
1	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア／97年1月31日／RPG／18,894	前回1
2	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／12,667	前回2
3	バイオハザード2	■カプコン／1月29日／AVG／7,944	前回5
4	ゼノギアス	■スクウェア／2月11日／RPG／6,656	前回15
5	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／5,527	前回4
6	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／4,423	前回3
7	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／4,402	前回7
8	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	■ガスト／97年5月23日／RPG／3,760	前回10
9	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／3,537	前回8
10	ときめきメモリアル～forever with you～	■コナミ／95年10月13日／SLG／2,653	前回13
11	アークザラッドⅡ	■SCEI／96年11月1日／RPG／2,433	再登場
12	新スーパーロボット大戦	■バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／2,210	再登場
13	エターナルメロディ	■メディアワークス／96年11月22日／SLG／1,990	前回11
14	トゥルー・ラブストーリー	■アスキー／96年12月13日／SLG／1,770	再登場
15	サガ フロンティア	■スクウェア／97年7月11日／RPG／1,547	前回9
16	ダービースタリオン	■アスキー／97年7月17日／SLG／1,541	前回16
17	幻想水滸伝	■コナミ／95年12月15日／RPG／1,534	再登場
18	バイオハザード	■カプコン／96年3月22日／AVG／1,327	前回6
19	チョコボの不思議なダンジョン	■スクウェア／97年12月23日／RPG／1,320	前回12
20	鉄拳2	■ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／1,312	前回14

ランキング・チェック

「忍者・チャンバラ・悪徳商人」これらのキーワードで心動かされない人、何も感じない人は、やはりいないようだ。今回の第1位は『一立体忍者活劇一天誅』である。このソフトの勝因が、先に挙げたような要素を強く感じさせる「つかみのOKさ」であることは明白かもしれないが、ソフト自体も（完成度というよりは、企画、仕様の面で）しっかり練り込まれているのだ。PSの市場は本当に正直な市場で、シリーズものの続編でなくても、キャラが立っていなくても、大手メーカーのタイトルでなくても、その魅力がわかりやすく伝わり、そして、それを期待して購入したユーザーを裏切りさえしなければ、結果は自ずからついてくる。しびれ団子などの卑怯な戦い方の数々とはまったく逆で、清々しささえ感じさせる爽やかな第1位である。ただし『天誅』を2月26日発売組の大健闘タイトルとするなら、ちょっと期待を裏切ったのが『ノエル～ラ・ネージュ』。発売延期がたたったか、今一つ初速に欠くスタートとなったようだ。他に健闘が光ったのは『ウィザードリィ リルガミンサーガ』、『ナイトメア・クリーチャーズ』あたりか。他の2月26日発売ソフトも含めて、今後のチャートアクションに注目したい。

データ提供協力:デジキューブ、ブルート ※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

宇宙一計画・作戦その7発動です

マンガ／作人

4月はMCシールと増刊D7（CD・ROM付き）と激厚攻略116P付録くらいで許して下さい

電撃プレイステーション宇宙一計画も今回で作戦その7！　早いモノですねぇ〜しみじみ。ってなわけで（どんなわけ？）、Vol.72にはメモリーカードシール、Vol.73は増刊のD7、さらにVol.74には……攻略ステーションSP Vol.7なんて感じで豪華にいきます。ウソ…じゃないです。我々はいつも……本気です。

電撃PlayStation Vol.72　4月10日発売
電撃PlayStation D7 (Vol.73)　4月15日発売
電撃PlayStation Vol.74　4月24日発売

―あそびは文化 タカラ
©SUNRISE ©TAKARA CO.,LTD.1998 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
TAKARA

PlayStation
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
デュアルホラーアドベンチャー
CLOCK TOWER
GHOST HEAD
クロックタワー ゴーストヘッド
もう、逃げるだけでは生き残れない…
大ヒット作【クロックタワー2】のシステムに新新な新要素をプラス！
1998年3月、未知なる恐怖が日本全土を襲う！
※1998年1月現在
ホラーアドベンチャー初の DUAL SHOCK 対応！
好評発売中！
好評発売中
クロックタワー セカンド The Best
©HUMAN 1996,1998
クロックタワー ～ザ・ファーストフィアー～
©HUMAN 1995,1997
●プレイステーション専用CD-ROM ●SLPS 01200 ●プレイ人数(1人) ●メモリーカード(1ブロック) ●デュアルショック／プレイステーションマウス対応 ●定価5,800円(税別)
ヒューマン株式会社 〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■[ヒューマンテレホン通信] 0422-70-7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp ©HUMAN 1998
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

次号予告
Next Issue

新作から攻略までRPG大特集！ 攻略記事も充実し、さらにメモリーカードシールも付いてお得度満点！

RPG特集の『パラサイト・イヴ』ではストーリー終盤までを大ボリュームで徹底究明！ ギッシリ詰まった濃縮攻略では格闘、Gゲームなど完全フォロー。本誌だけに明かされた独占スクープも見逃せないぞ！

●Coming Soon!
パラサイト・イヴ／ゼノギアス／ファイナルファンタジーV／鉄拳3／ブシドーブレード弐／悠久幻想曲2nd Album／お嬢様特急／メタルギア ソリッド……他

電撃PlayStation Vol.72は 4月10日(金)発売

表紙イラスト●パラサイト・イヴ
©1998SQUARE／原作:瀬名秀明「パラサイト・イヴ」(角川ホラー文庫刊)
イラストレーション／野村哲也
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

D7は凄いんです。『ポケットファイター』や『ギルティ ギア』など遊べる体験版が8タイトル！ ムービーだって期待の新作『lain』を含む4タイトルが見れちゃう！ 必見です!!

電撃PlayStation D7 次号D7は、4月15日(水)発売

電撃PlayStation Vol.71
1998年4月10日発行 第4巻 第9号 通巻67号
■発行人 染谷恵司
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF
[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邉由彦、佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳
[進行] 古田土友紀
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山一哉
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先
〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1998 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター(電話:03-3401-2382)にご連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引
AD INDEX

アートディンク……32・33
アスキー……4・5
アトラス……242・表3
エニックス……10・11
ガイナックス……218
光栄……214～217
コナミ……132～134
ザウルス……227
ジャレコ……222
スクウェア……6～9・片観音・57
ソニー……233
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2・3・212・213
タイトー……28・29
タカラ……12・146・237
データウエスト……224
テクモ……219
デジキューブ……58
東京ゲームデザイナー学院……156
日本クラウン……221
パイオニアLDC……180
パンサーソフトウェア……234
ヒューマン……238
ブロッコリー……157
フロム・ソフトウェア……211・表4
ボトムアップ……223・225
ポニーキャニオン……220
毎日コミュニケーションズ……30・31
メディアワークス……228・229
代々木アニメーション学院……226

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●3月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
1	29日	パラサイト・イヴ	スクウェア	¥6800／RPG	34＋137

●4月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
2	2日	ブリガンダイン－幻想大陸戦記－	イースリースタッフ	¥5800／S・RPG	192
3	2日	メビウスリンク3D	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
4	2日	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800／ETC	
5	2日	NBA Live98	エレクトロニック・アーツ	¥5800／SPG	
6	2日	テストドライブ 4	エレクトロニック・アーツ	¥5800／SPG	
7	2日	タイガーシャーク	ゲームバンク	¥3800／STG	140
8	2日	モータルコンバット・トリロジー	ゲームバンク	¥3800／対戦ACT	
9	2日	ロボトロンX	ゲームバンク	¥3800／STG	140
10	2日	ENIGMA	光栄	¥6800／AVG	
11	2日	水滸伝・天導一　八星	光栄	¥7800／SLG	
12	2日	修羅の門	講談社	¥5800／対戦ACT	140
13	2日	わくわくボウリング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥4800／SPG	140
14	2日	ツインビーRPG	コナミ	¥5800／RPG	137＋194
15	2日	卒業Ⅱ～Wedding Bell～	小学館プロダクション	¥6800／SLG	138
16	2日	CAROL THE DARK ANGEL	SCEI	¥2000／ETC	
17	2日	装甲騎兵ボトムズ　ウド・クメン編	タカラ	¥5800／ACT	
18	2日	装甲騎兵ボトムズ　ウド・クメン編―初回限定版 Perfect Soldier Box 2	タカラ	¥9800／ACT	
19	2日	闘神伝　カードクエスト	タカラ	¥5800／TBL	
20	2日	電波少年的ゲーム	ハドソン	¥4800／ETC	
21	2日	クラシックロード　優駿 2	ビクターソフト	¥5800／SLG	
22	2日	UNO	メディアクエスト	¥4800／TBL	140
23	9日	スーチーパイアドベンチャー　ドキドキ♥ナイトメア	ジャレコ	¥6800／AVG	
24	9日	Gダライアス	タイトー	¥5800／STG	
25	9日	麻雀倶楽部	ヘクト	¥4800／TBL	
26	9日	個人教授	毎日コミュニケーションズ	¥5800／SLG	190
27	16日	コマンド&コンカー　コンプリート	アクレイムジャパン	¥6800予定／SLG	
28	16日	新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス	¥6800／AVG	200
29	16日	サイドポケット 3	データイースト	¥5800／TBL	
30	16日	BRAVE PROVE…ブレイヴ・プローヴ…	データウエスト	¥6800／A・RPG	
31	16日	ボンバーマンウォーズ	ハドソン	¥5800／TBL	
32	23日	Guilty Gear(ギルティ ギア)	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
33	23日	激走グランドレーシング	アトラス	¥5800／RCG	
34	23日	ゲームで青春	キッド	¥5800／TBL	
35	23日	かっとびチューン	元気	¥5800／RCG	
36	23日	可変走攻ガンバイク	SME	¥5800／ACT	
37	23日	天使同盟	テイジイエル	¥5800／S・RPG	
38	23日	探偵神宮寺三郎　夢の終わりに	データイースト	¥5800／AVG	202
39	23日	アンシャントロマン～Power of Dark Side～	日本システム	¥6800／RPG	
40	23日	グレイトラグビー実況98ワールドカップへの道	ネクサスインターラクト／ダズ	¥5800／SPG	
41	23日	サラブレッドブリーダー　世界制覇編	ヘクト	¥6800／SLG	
42	23日	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	¥6800／SPG	
43	23日	クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～	リバーヒルソフト	¥5800／AVG	
44	29日	競馬エイト'98春夏	シャングリ・ラ	¥6400／ETC	
45	29日	フォックスジャンクション	トリップス	¥5800／A・RPG	
46	29日	ワールドスタジアム 2	ナムコ	¥5800／SPG	
47	29日	Battle Round USA	日本物産	¥5800／RCG	
48	30日	アクチュア アイスホッケー	コナミ	¥5800予定／SPG	
49	中旬	TAIL CONCERTO(テイルコンチェルト)	バンダイ	¥5800予定／AVG	
50	4月	The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ 英雄伝説	GMF	¥5800／RPG	
51	4月	双界儀	スクウェア	¥6800／A・AVG	
52	4月	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト	¥5800予定／RPG	
53	4月	プレイスタジアム 3	バンプレスト	¥5800予定／SPG	

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
54	7日	プロ野球熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800予定／PZG	
55	7日	ワールドリーグサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800予定／SPG	
56	14日	カウボーイビバップ	バンダイ	¥5800予定／STG	
57	14日	どきどきON AIR	ボトムアップ	¥6800／SLG	
58	14日	ドッチDEボール!	ユーメディア	¥4800／SPG	
59	21日	帰ってきたパチ夫くん DREAM COLLECTION	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800予定／SLG	
60	21日	STOLEN SONG	SCEI	¥6800／ETC	
61	21日	サンダーフォースV パーフェクトシステム	テクノソフト	¥5800予定／STG	
62	21日	ダイナマイトボクシング	ビクターソフト	¥5800／SPG	205
63	28日	COLONY WARS	アートディンク	¥6800／STG	203
64	28日	ルナ　シルバースターストーリー	角川書店／ESP	¥6800／RPG	
65	28日	銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800予定／SLG	
66	28日	フロッガー	ハズブロージャパン	¥4800／ACT	
67	28日	ダウンヒル・スノー	パック・イン・ソフト	¥5800／ACT	
68	28日	キッチンぱにっく	パンサーソフトウェア	¥4800／ACT	
69	28日	PARANOIA SCAPE	マチルダ	¥5800／ETC	
70	29日	惑星攻機隊・りとるキャッツ	ファミリーソフト	¥5800／SLG	
71	5月	撞球[ビリヤード・マスター]	アスク講談社	¥5800／TBL	
72	5月	最強の囲碁	伊藤忠商事	¥7800／TBL	
73	5月	ガーディアン　リコール　～守護獣召喚～	エクシングエンタテイメント	¥6800予定／S・RPG	
74	5月	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	¥5800／対戦ACT	208
75	5月	FIFA ロード トゥ ワールドカップ98	エレクトロニック・アーツ	¥5800／SPG	
76	5月	パーフェクト ゴルフ 2	セタ	¥7900／SPG	
77	5月	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol. 3	ティー・イー・エヌ研究所	未定／SLG	
78	5月	炎の料理人クッキングファイター好	日本一ソフトウェア	¥5800予定／対戦ACT	204
79	5月	ミラクルジャンパーズ	バンダイ	¥5800予定／ACT	
80	5月	オリンピア・高砂バーチャパチスロⅢ	マップジャパン	未定／ETC	

●春予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
81	春	ダークメサイア	アトラス	¥5800／AVG	
82	春	デジタルアートコレクション　ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2980／ETC	
83	春	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	SNK	未定／対戦ACT	
84	春	ストレートビクトリー～星野一義への挑戦～	カルソニック	¥5800／RCG	
85	春	Code R	クインテット	未定／???	
86	春	新格闘(仮)	コナミ	未定／対戦ACT	
87	春	精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス～	翔泳社	¥5800／S・RPG	201
88	春	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／ETC	
89	春	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
90	春	もってけたまご with がんばれ!かものはし	ナグザット	¥5800／対戦ACT	

●6月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
91	4日	[illegible] ～World Cup France 98～	コナミ	¥5800予定／SPG	
92	4日	Tから始まる物語	ジャレコ	¥5800予定／A・AVG	
93	4日	エーベルージュ　スペシャル	タカラ	¥5800／SLG	
94	4日	CRISIS CITY(クライシスシティ)	タカラ	¥5800／ACT	
95	7日	マス・デストラクション(仮)	BMGジャパン	¥5800／STG	
96	11日	ポケットファイター	カプコン	¥5800／対戦ACT	
97	18日	TOCAツーリングカーチャンピオンシップ	UPSTAR	¥5800／RCG	
98	18日	アナザーメモリーズ	イースリースタッフ	¥5800／AVG	24
99	18日	すたあ☆もんじゃ	GMF	¥5800／SLG	
100	25日	3D格闘ツクール	アスキー	¥5800／ETC	
101	25日	卒業M	イースリースタッフ	¥6800／AVG	
102	25日	スレイヤーズろいやる	角川書店／ESP	¥5800／RPG	
103	25日	プロレス戦国伝 2 ～格闘絵巻～	ケイエスエス	¥5800／SLG	
104	25日	ダブルキャスト	SCEI	¥5800／AVG	186
105	25日	ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800／A・RPG	
106	25日	バックガイナー　～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	ピング	¥5800／SLG	
107	下旬	Parlor! PRO 3　パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5600／SLG	
108	6月	コンビネーションプロサッカー ～Jリーグの監督になって世界をめざせ!!～	アクセラ	¥5800予定／SLG	
109	6月	東京魔人学園　剣風帖	アスミック	¥5800／SLG	
110	6月	エルフを狩るモノたちⅡ	アルトロン	未定／AVG	
111	6月	K.ローザ・ライブ・ボクシングー	アルトロン	未定／SLG	
112	6月	トランスポートタイクーン 3 D	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
113	6月	怒首領蜂	エス・ピー・エス	¥5800予定／STG	
114	6月	テーマ ホスピタル	エレクトロニック・アーツ	¥5800／SLG	
115	6月	ハローキティのCube de Cute	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／PZG	
116	6月	実戦パチスロ必勝法!サミーレヴォリューション	サミー	¥5800／SLG	
117	6月	BASS FISHERMAN	サミー	¥5800／SLG	
118	6月	THE LAST REPORT	ショウエイシステム	¥5800／AVG	
119	6月	XI[sai]	SCEI	未定／PZG	
120	6月	プチカラット	タイトー	¥4800／PZG	
121	6月	チョロQマリン Qボート	タカラ	¥5800／RCG	
122	6月	Q極クイズ　こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
123	6月	キングオブパーラー 2	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800予定／SLG	
124	6月	JGTC～オールジャパン グランドツーリングカーチャンピオンシップ～	デジタルフロンティア	¥5800／RCG	208
125	6月	マスモンKIDS	東芝EMI	¥6800予定／SLG	
126	6月	まわってムーチョ!	東北新社	¥5800予定／ACT	
127	6月	ナムコアンソロジー 1	ナムコ	¥5800／ETC	
128	6月	レイク・マスターズ 2 (仮)	ネクサスインターラクト／ダズ	未定／SPG	
129	6月	serial experiments lain	パイオニアLDC	未定／SLG	
130	6月	夜想曲	パック・イン・ソフト	¥5800／ETC	
131	6月	ラヴ・セラピー	ヒー・ファクトリー	¥5800／SLG	
132	6月	Epica Stella ～エピカ・ステラ～	ヒューマン	未定／S・RPG	
133	6月	爆走! デコトラ伝説～男一匹夢街道～	ヒューマン	¥5800予定／RCG	
134	6月	ピクセルトロップ	ヒューマン	¥5200予定／ACT	
135	6月	フォーメーションサッカー'98 ～がんばれニッポン in France～	ヒューマン	¥5800予定／SPG	
136	6月	Shadow　Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800／RPG	
137	6月	ヒロインドリーム 2	マップジャパン	¥6800／SLG	198
138	6月	98甲子園	魔法	¥5800／SPG	
139	6月	秘密結社Q	ライトスタッフ	¥5800予定／SLG	

●7月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
140	2日	G・T・A グランドセフトオート	[illegible]	¥6800／ACT	209
141	9日	ポイッターズポイント 2～SODOMの謎～	コナミ	未定／ACT	
142	9日	お嬢様特急	メディアワークス	¥6800予定／AVG	
143	16日	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥	コナミ	未定／ETC	
144	23日	遊戯王モンスターカプセルブリード&バトル	コナミ	未定／SLG	
145	7月	ZIG ZAG BALL	UPSTAR	¥5800予定／ACT	
146	7月	天下統一	伊藤忠商事	未定／SLG	
147	7月	私立ジャスティス学園	カプコン	未定／対戦ACT	207
148	7月	スターライトスクランブル 恋愛候補生	ケイエスエス	¥5800／SLG	
149	7月	エフィカス この想いを君に…	元気	未定／SLG	
150	7月	季節を抱きしめて	SCEI	未定／AVG	
151	7月	ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	¥5800／SLG	
152	7月	女子プロレスオールスターズ(仮)	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／対戦ACT	
153	7月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800予定／ACT	
154	7月	ゴジラ:トレーディングバトル	東宝株式会社映像事業部	¥6800予定／TBL	209
155	7月	ひっとばっく	トミー	¥6800／ACT	
156	7月	はいぱあセキュリティーズ 2	パック・イン・ソフト	¥5800／SLG	
157	7月	銃夢～火星の記憶	バンプレスト	¥6800予定／A・RPG	
158	7月	センチメンタルジャーニー	バンプレスト	未定／TBL	
159	7月	猫侍(仮)	ヒューマン	未定／AVG	
160	7月	ブルーブレイカーバースト	ヒューマン	未定／AVG	
161	7月	ECHO NIGHT	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／AVG	203
162	7月	あの素晴しい弁当を 2 度 3 度	ポリグラム	¥4800／SLG	
163	7月	花火	魔法	¥4800／SLG	
164	7月	ドリーム・ジェネレーション～恋か?仕事か!?…～	メサイヤ	¥6300／SLG	

●8月・夏予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
165	7日	倉庫番ベーシック	伊藤忠商事	¥3980／PZG	
166	8月	あのこどこのこ	サクセス	未定／SLG	
167	8月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
168	8月	川のぬし釣り～秘境を求めて～	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
169	8月	ザ・ドラッグストア(仮)	ヒューマン	未定／SLG	
170	8月	御神楽少女探偵団	ヒューマン	未定／AVG	
171	夏	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／STG	
172	夏	GUBBLE	アスク講談社	¥5800／ACT	
173	夏	RYU-Z	アスク講談社	¥5800／PZG	
174	夏	Kitty The Kooll	イマジニア	未定／SLG	209
175	夏	メリーメント キャリング キャラバン	イマディオ	¥5800／SLG	
176	夏	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK／夢工房	¥5800／AVG	
177	夏	アストロノーカ	エニックス	¥6800／SLG	
178	夏	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	¥6800／RPG	
179	夏	ハロー チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	未定／ACT	
180	夏	DIABLO(仮)	エレクトロニック・アーツ	¥5800／RPG	
181	夏	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	¥5800／AVG	
182	夏	プルムイ・プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／A・RPG	
183	夏	ジャームー狙われた街ー	ケーエージェイ	未定／RPG	
184	夏	アンジェリーク デュエット	光栄	¥7800予定／SLG	
185	夏	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄	¥9800予定／SLG	
186	夏	封神演義	光栄	¥6800予定／S・RPG	
187	夏	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
188	夏	H. A. E. ～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定／ACT	
189	夏	The Legend of HeroesⅣ 朱紅い雫	GMF	¥5800予定／RPG	
190	夏	JaJa馬カルテット Mega Dream Destruction+(Plus)	GMF	未定／SLG	
191	夏	パーラーステーション	GMF	¥5800予定／SLG	
192	夏	Final One ～into the mind～	GMF	¥5800予定／ACT	
193	夏	DRAGON SEEDS～最終進化形態～	ジャレコ	未定／SLG	
194	夏	爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウイングス	ジャレコ	未定／RCG	
195	夏	みさきアグレッシヴ!	翔泳社	¥5800予定／SLG	22
196	夏	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	未定／A・RPG	182
197	夏	ファイヤーパニック～マックのレスキュー大作戦～(仮)	SCEI	¥5800予定／ACT	207
198	夏	ジングルキャッツ	SME	¥4800予定／SLG	
199	夏	Knight&BABY	タムソフト	未定／RPG	
200	夏	鋼仁戦記	TMF	未定／S・RPG	
201	夏	Juggernaut～戦慄の扉～	TMF	未定／AVG	
202	夏	ビバサーフィン	トミー	未定／ACT	
203	夏	プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	ナインライブス	未定／TBL	
204	夏	プリンセスメーカーポケット大作戦	ナインライブス	未定／PZG	
205	夏	NOëL -La neige-Special(仮)	パイオニアLDC	未定／ETC	
206	夏	バウンティソード・ダブルエッジ	パイオニアLDC	未定／RPG	
207	夏	フィフスエレメント	ハドソン	未定／ACT	
208	夏	b. L. U. E Legnd of water	ハドソン	未定／AVG	
209	夏	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新たなる2つの光	バンダイ	¥5800／ACT	
210	夏	SDガンダムジェネレーション	バンダイ	¥6800／SLG	
211	夏	クライシスビート	バンダイ	¥5800予定／ACT	
212	夏	スピンテイル	バンダイ	¥5800予定／ACT	
213	夏	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
214	夏	毎日猫曜日	バンダイ	¥5800予定／SLG	
215	夏	ミリオンクラシック	バンダイ	¥5800／SLG	
216	夏	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
217	夏	STARWARS MASTERS(仮)	BPS	¥5800／ACT	
218	夏	TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス	BPS	未定／PZG	
219	夏	破壊王～KING OF CRUSHER～	ファブコミュニケーションズ	¥5800／ACT	
220	夏	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
221	夏	～esー古の記憶ー	ベンチャーコントロール	¥5800予定／ACT	
222	夏	1on1(シングルバスケットボール)	マチルダ	¥5800／SPG	
223	夏	アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち	メサイヤ	未定／SLG	26
224	夏	スーパーエンデューロ(仮)	メサイヤ	未定／SPG	
225	夏	ライディングヒート	メサイヤ	未定／SPG	
226	夏	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	¥6800／AVG	

●9月以降のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
227	3日	メタルギア ソリッド	コナミ	未定／ACT	196
228	9月	だれでも銀河英雄伝説～GO!GO!カジノ編(仮)	徳間書店	¥4800予定／TBL	
229	10月	サンバギータ	SCEI	未定／AVG	
230	10月	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
231	11月下旬	バトルシップ・ヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／SLG	
232	11月	雪割りの花	SCEI	未定／AVG	
233	11月	だれでも銀河英雄伝説～GO!GO!すごろく編(仮)	徳間書店	¥4800予定／TBL	
234	秋	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
235	秋	Zill O'll	光栄	¥6800／RPG	
236	秋	DESTREGA	光栄	¥5800／対戦ACT	
237	秋	胸騒ぎの予感	講談社	未定／SLG	
238	秋	アドヴァンストV.G.	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
239	秋	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
240	秋	パイロットになろう!	パック・イン・ソフト	¥5800予定／SLG	
241	秋	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800／S・RPG	
242	秋	To Heart	リーフ	未定／AVG	
243	12月	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
244	12月	新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ	タカラ	¥6800／S・RPG	14
245	12月	エストポリス伝記Ⅲ ルーイン チェイサーズ	日本フレックス	¥5800／RPG	
246	98年	激突!! スキーバトル	アイマックス	¥5800予定／SPG	
247	98年	気まぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	アクセラ	¥5800／TBL	
248	98年	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
249	98年	なげっと～激録!プルプル商店街～(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
250	98年	エンドセクター	アスキー	未定／ETC	
251	98年	火星物語	アスキー	未定／RPG	
252	98年	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
253	98年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
254	98年	深海伝説マーメノイド(仮)	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
255	98年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
256	98年	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	ガスト	未定／RPG	
257	98年	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	未定／RPG	
258	98年	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	未定／STG	
259	98年	ストライク ジャガー	ギャップス	未定／STG	
260	98年	轟楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800／SLG	
261	98年	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800予定／RPG	
262	98年	ARKS1000～目指せ!究極の召喚士～(仮)	クレフ インベンション	未定／AVG	
263	98年	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
264	98年	まじっく あにまる	J・ウイング	¥5800予定／PZG	
265	98年	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たらればなしツアー②	システムサコム／グループ・タック	未定／AVG	
266	98年	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定／STG	
267	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
268	98年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
269	98年	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
270	98年	刻命館2(仮)	テクモ	未定／ACT	
271	98年	ナムコアンソロジー2	ナムコ	未定／ETC	206
272	98年	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定／S・RPG	
273	98年	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800／RCG	
274	98年	聖龍伝説～外伝～	バップ	¥5800／ACT	
275	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
276	98年	銀河お嬢様伝説ユナ～FINAL EDITION～	ハドソン	未定／AVG	18
277	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
278	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
279	98年	メルト～フューチャリングエディby アイアン・メイデン～	マップジャパン	未定／STG	
280	98年	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮)	メディアクエスト	¥5800予定／RCG	
281	98年	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	未定／AVG	
282	99年	モンスター・コレクション	角川書店	未定／RPG	
283	冬	マクロスDIGITAL MISSION VF-X2	バンダイビジュアル	未定／STG	
284	99年春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
285	99年春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
286	99年春	リング(仮)	角川書店	未定／AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
287	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
288	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定／STG	
289	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
290	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
291	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
292	未定	ピキーニャ!EX(エクセレンテ)	アスキー	¥4800／PZG	
293	未定	Nightmare Project〈YAKATA〉	アスク講談社	未定／RPG	
294	未定	アフレイドギア	アスミック	未定／SLG	
295	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定／AVG	
296	未定	LSD	アスミック	未定／ETC	
297	未定	森の王国(仮)	アスミック	未定／S・RPG	
298	未定	ソルディバイド	アトラス	未定／STG	205
299	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
300	未定	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
301	未定	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス	未定／TBL	
302	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
303	未定	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	未定／AVG	
304	未定	DEBUT21	NECインターチャネル	未定／SLG	
305	未定	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	未定／SLG	
306	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
307	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
308	未定	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
309	未定	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定／A・AVG	
310	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
311	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
312	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
313	未定	玉繭物語	元気	未定／RPG	
314	未定	頭文字D(仮)	講談社	¥5800予定／RCG	
315	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
316	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	未定／ACT	
317	未定	実況アメリカンベースボール	コナミ	¥5800予定／SPG	
318	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	¥5800予定／ACT	
319	未定	Dancing Bladeかってに桃天使!(仮)	コナミ	未定／ETC	
320	未定	Dance!Dance!Dance!(仮)	コナミ	未定／SLG	
321	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
322	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3	コナミ	未定／AVG	
323	未定	ドルフィンズドリーム	コナミ	未定／ETC	
324	未定	ブリーディングスタッド2(仮)	コナミ	未定／SLG	
325	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
326	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
327	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
328	未定	MTBダートクロス(仮)	サミー	未定／RCG	
329	未定	DEEP FREEZE(仮)	サミー	未定／AVG	
330	未定	DROP OFF(仮)	サミー	未定／RCG	
331	未定	HARD EDGE(仮)	サンソフト	未定／AVG	
332	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
333	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
334	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
335	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
336	未定	パラッパ2(仮)	SCEI	未定／未定	
337	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
338	未定	エスケイパー	SME	未定／AVG	
339	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
340	未定	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800／ACT	
341	未定	true／real／fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800／RPG	
342	未定	シルエット・ミラージュ REPROGRAMED HOPE	トレジャー／ESP	¥5800予定／ACT	
343	未定	Cybernetic EMPIRE	日本テレネット	未定／A・AVG	
344	未定	バーチャル競艇'98	日本物産	¥6800／SPG	
345	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
346	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
347	未定	SPAWN The ETERNAL	ハドソン	未定／ACT	
348	未定	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定／AVG	
349	未定	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
350	未定	AZITO2(仮)	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
351	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
352	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
353	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
354	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
355	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
356	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
357	未定	英雄志願	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
358	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	
359	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
360	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／AVG	
361	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーションザ・ベスト(フォーファミリー)のものです。価格はすべて税別のものです。

PlayStation
究極のドライビングを体感!
■ 5車種・8チーム、計40台の車が登場!
■ 世界各地域の、計36コースで「激走」を繰り広げよう!
■ AI機能搭載、敵のブロックや体当たりに負けずに競い合おう!
'98年4月23日（木）発売
標準価格 ¥5,800（税別）
※画面写真は全て開発中のものです。
激走!! Grand Racing
グランドレーシング
TOTAL DRIVIN'™
プレイステーション専用ソフト／3Dレーシングゲーム（1～2人用）
ocean
EUTECHNYX
© Ocean Software Ltd 1997.All Rights Reserved.Developed by Eutechnyx™ Ltd.
© ATLUS 1998.
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 neGcon は（株）ナムコの商標です。
アナログコントローラ・ネジコン対応
アナログコントローラ対応（振動なし）
特製コントローラ SLPH0001［(株)ナムコ］対応
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
［ご利用方法］ 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押してください。4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

©1998 ATLUS
イラストレーション　天野 喜孝

その力を手にした時、すべての謎が解き明かされる…

持つ者に不思議な力を与える魔法の神器「カルティア」をめぐり、
「現実」と「幻想」の2つの異世界で繰り広げられる壮大なファンタジーロマン。

※画面写真は全て開発中のものです。

- はいりやすい! はまりやすい! 新感覚RPG
- 2人の主人公の、2つの異なるストーリー
- 見つける楽しさ、組み合わせる楽しさ、万能アイテム「カルティア」
- メモリーカードでアイテムの交換も可能

キャラクターデザイン
天野 喜孝

プロデュース
岡田 耕始

新感覚RPG

REBUS レブス

好評発売中
標準価格¥5,800（税別）

初回プレス版限定
「オリジナル メモリーカードケース」店頭プレゼント!!

●初回プレス版をお買い上げの方に、メモリーカードが2枚収まるオリジナルメモリーカードケースを店頭にて差し上げます。

ご注意
オリジナルメモリーカードケースがなくなり次第、プレゼントは終了とさせて頂きます。
※メモリーカードは含みません。
※写真は実物と異なる場合があります。

"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00〜18:00 祝祭日除く）
インターネットアドレス　http://www.atlus.co.jp/

株式会社アトラス

PlayStation
Vol.71
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年4月10日発行(隔週金曜日発行)第4巻第9号通巻67号
発行人／染谷惠司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124572040499

©Media Works 1998
印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24572-4／10